电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001 GAME风景线 2

特稿 作者大胆预测未来游戏的三个发展方向：完全交互性、开放性和虚拟现实性

二十一世纪的电子游戏——第五类艺术★

权威新闻分析

叶展：早来的春色—XBOX现形记

叶伟：新世纪的索尼请走好

惊爆新闻内幕

任天堂收购世嘉？！

游戏研究所

- PS 超级机器人大战α
- GB 口袋妖怪 水晶
- GB 完全足球2000
- GB 樱大战
- ARC 合金弹头2

攻略人行道

- PS 盗墓者5
- GB 爆走战机　金属步行者

每夜一游

- PS2 Z.O.E
- DC 机甲之翼2
- DC 超时空要塞M3
- GBC 口袋国王

格斗天书

结城晶与八极拳



ISSN 1006-5032
02>
9 771006 503000

美国专递

SONY痛苦，SEGA和任天堂偷着乐的圣诞节

2001·2期(总第79期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年2月

目 录

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 12

特 稿

一个令玩家迷惑,SONY痛苦,世嘉和任天堂偷着乐的圣诞节 41
21世纪的电子游戏——第五类艺术 42

每夜一游

我与魔王(PS2) 16
Z.O.E.(PS2) 17
机甲之翼2(DC) 18
超时空要塞M3(DC) 19
口袋国王(GB) 20
怪兽便利屋(DC) 21
亚历山大战记(DC) 22
水上摩托2001(DC) 23
滑雪板风云—极速王(PS2) 25

游戏研究所

超级机器人大战α(PS) 26
口袋妖怪·水晶(GB) 28
实况足球·胜利十一人2000(PS) 29
樱大战GB檄·花组入队(GB) 30
合金弹头2(ARC) 32

科普园地

任天堂音频开发工具揭密 53
我对XBOX的推测 54

格斗天书

97特殊连技研究 45
八极拳和结城晶 46
街机仔:VR射手3 55

秘技天地

秘技偏方 56



2001年2月"电子游戏软件"杂志封面

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

攻略人行道

爆走战机·金属步行者(GB)……48
盗墓者5(PS、DC)……50

游戏点评

GAME BAR……75

闯关族的家

闯关族的家……71
大墙画廊……66
龙哥热线……68
电玩八卦……79

彩版目录

封面：《侍魂》之阿修罗
插1—3：《太空维纳斯 starring 早安少女组》(PS2)
插4、5：《午夜俱乐部·暴走街头》(PS2)
插6：玩具总动员特别版之三栖海报选集九十年代篇(Ⅲ)
插7：大墙画廊 彩版 vol.48
插8：看广告学日文之《水》(PS)
插10—13：特别报导之彩色 WS 介绍 & 对应游戏情报
插14、15：《鬼武者》(PS2)
插16、17(中插)：漆原智志作品
插18—20：《格斗之蛇2》(DC)
插21：《NBA 实况 2001》(PS2)
插22、23：《吉他男孩》(PS2)
插25：《飞空之舞 i》(DC)
插26—29：《血腥咆哮3》(PS2)
插30—32：《死或生2》之 DC 原创连携投技大公开

重要消息

本刊下期将用15页推出重头特约文章：

『游戏业的新世纪、新格局』

全文共分三部分：

一、逐渐变化中的游戏主机角色定位，加速中的改革浪潮

二、游戏主机制造商 SONY、SEGA、任天堂、微软的策略

三、探访六大软件公司的二十一世纪战略

绝对精彩，绝对权威，绝对不可不读！



←XBOX外观首次公开。

2001 年新春邮购大优惠 见本刊40页广告

超值优惠 《都市流行》春、夏、秋、冬版每本19.80元。每邮购两本（39.60元）赠送定价25元的《GAME 秀》VCD 光盘＋攻略本。优惠幅度之大，为杂志社历年之最。邮购办法详见封二。

新书邮购 《超 GAME BOY 特辑》(口袋本)，定价:15元。详见本刊封底广告。
《电软2000年合订下》随书附赠 VCD 光盘，定价:28元。详见本刊40页后彩色广告。

MAGIC 地带 24.40元
都市流行·酷 25.00元
都市流行(秋季版) 19.80元
可爱玩偶 18.80元
三栖人(限100本) 24.00元
GB 千年珍藏本(少量) 18.00元
绝对 GB 读本(少量) 14.00元
《电软》五周年纪念特辑(少量) 22.50元
99 秘技宝典(上、下) 原价:~~32元~~ 现价:20元
DDR 跳舞(VCD 加教材) 原价:~~28元~~ 现价:20元
街霸画集 原价:~~28.50元~~ 现价:20元
《电软99合订》(上) 28.00元
《电软2000合订》(上) 28.00元

星球大战 原价:~~25元~~ 现价:15元
游戏原画设定 第2－7册 每册原价~~25元~~ 现价:15元

注：●凡邮购以上图书者，赠送《次世代风采》、《2000年E3展》或《东京游戏展》(双VCD)光盘，每本书可选择一种。
●请在汇款附言栏写明邮购图书及赠品名称。邮资免取。

游戏批评第2－6辑 每册6.50元
菜鸟通第1－4辑 每册5.50元

汇款地址：北京8129信箱 发行部 邮编100061 电话：67152757










「スペースヴィーナス」
スターリング
モーニング娘。

据说是继“SPEED”后目前日本最红的少女演唱组合“早安少女组”，此次在Play Station 2上推出的此款游戏全部由该组合成员进行“演出”，如果你是她们的疯狂Fans的话，会不会买个PS2呢？





MAKING PHOTO GALLERY









太空维纳斯
starring 早安少女组

这就是由SONY MUSIC ENTERTAINMENT发行的PS2专用的音乐影像游戏“太空维纳斯starring早安少女组”。

这款游戏是运用PS2机能之最大极限、完全崭新的“音乐影像商品”。颠覆了到目前为止的音乐、影像欣赏方式，是款划时代的新科技游戏。

PS2	厂商：SME　类型：音乐+其他
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001.1.11



Pre-Movie 前置影片

在进入游戏本篇前，每次都会以随机播放模式多达数十种的“早安少女组”特殊影像。遇到登录在“护照”的玩家生日等时也会有事件发生。其他还有不满足一定的要素就不会出现的宝贵影像。



早安娱乐室

以“Cyclo View”收录在特置舞台拍摄的“DANCEするのだ！”之原创编舞版。以向外的360°视点绕着成员们的方式收录，不管将镜头朝向哪边成员都会面对中央玩家的视点唱歌跳舞。感受从全方位倾注的10人的“LOVE”吧！

全景剧场

采用为本作开发的新技术“Panorama View”。以高分辨率的全景影像拍摄演唱会舞台。在横3倍画面宽的影像领域中，可以使用PS2的手柄自由地将视点定在喜爱的成员身上放大缩小。收录畅销名曲“恋爱机器”、“欢乐夏日婚礼（HAPPY SUMMER WEDDING）”。





体验早安少女组

<世界初！？>体验设置在演唱会舞台中央的特置摄像机360°拍摄的影像“Cyclo View”。可以即时选择自由的视点，好想成为“早安少女组”一员和其他成员一起站在舞台上演出。也能查看观众的样子。收录“恋之DANCE SITE”、“爱车LOAN de”。

充满乐趣，其乐无穷的6大要素大公开！！

“太空维纳斯”是设定在2001年的宇宙，以被称为“太空环礁湖（SPACE LAGOON）”的巨大宇宙娱乐殖民地为舞台。操作PS2的手柄就能自由地欣赏各种内容和影片。本作不是单纯的游戏，而是通过简单的操作性，依玩家的不同可体验到全新的音乐、影像的“音乐影像软件”。



↑所谓“护照”除了记录玩家的资料外，记忆卡的记录和读取管理也在此进行。



只要出动，没有停止的理由！

要是没有天生丽质的她们的动人歌曲、舞蹈以及笑脸的话，“太空维纳斯”的完成度一定非常低。为了捕捉蹦蹦跳跳的10人之压倒性的存在感，无论是怎么新的影像技术都得面临“真正的考验”，以下是“太空维纳斯”的参与队员。

进化后的早安少女们！



中澤裕子 Yuko Nakazawa

太空维纳斯总司令官
W银河LOVE战略指令维纳斯

我想与你同乐 所以我仍然歌唱



安倍なつみ Natsumi Abe

太空维纳斯副司令官
N银河LOVE战略指令维纳斯

我有许多动作 要注意看哦！

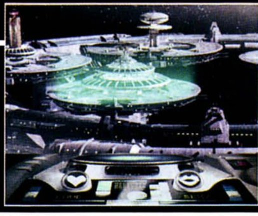


飯田圭織 Kaori Iida

LOVE技术开发维纳斯
PR ROOM暂定室长
旋律企划领队

天看你 这是我们的希望

原创的圆阵编舞



"DANCEするのだ！"的360°收录中，采用以设置在中央的特制摄像机为中心，"早安少女组"的成员组成圆阵跳舞的原创编舞。平常是在舞台上面对观众席排成一线跳舞的这些成员，由成员自身改变成圆形，经过担任"早安少女组"多数畅销曲的编舞老师的设计，诞生了只能在本作欣赏到的原创舞蹈。请注意面对玩家的视点，从360°各种角度欣赏成员的表情以及活用SET内之远近感的舞台动作。可以欣赏到只看着你的10人笑脸。

早安浏览器

收纳在密封舱中的"早安少女组"10位成员，每个人的个人资料都可以和以高分辨率拍摄的大画面全身像一并观看。每一个人都有数种姿势，也能观赏平面的照片。



←很有太空感觉的密封舱。

早安少女组TVDJ

SONY MUSIC ENTERTAINMENT的人气游戏"电视DJ"改编成"早安少女组"版。玩家可以一边编辑"恋爱机器（LOVE MACHINE）"、"恋之DANCE SITE"、"I Wish"等的音乐录像带一边体会导演气氛。你会有怎样的表现呢？做个大导演吧！



↑后藤加上4名新成员主演的"I WISH"就是这个了。

动画画廊



可以欣赏多达23种的"早安少女组"特选幕后花絮影像的动画画廊。其中可以看见摄影间隙她们没有化妆（素面朝天）的模样，这样你可以充分了解到她们私人的资料，真是爽啊！你要是她们的Fans的话，一定会乐翻天了！

↑可以从星星卡片型的映像菜单中选择动画。

Cyclo View



↑新技术"Cyclo View"，可8台数码摄像机以user为中心进行360°同时摄像。

惊愕的360°影片



加護亜依 Ai Kago



PR ROOM・迷你摩莉队员
快乐企划成员
我想变得更可爱些。可爱——呀（笑）

辻希美 Nozomi Tsuji



PR ROOM・迷你摩莉队员
旋律企划成员
大家快乐的感觉 我很容易就能体会到

吉澤ひとみ Hitomi Yoshizawa



早安喷射号维纳斯
动作企划成员
宇宙、宇宙，听起来好像不错（笑）

保田圭 Kei Yasuda



E银河LOVE战略指令维纳斯
合音企划领队
有秘密的消息 要给各位支持者哦！

矢口真里 Mari Yaguchi



S银河LOVE战略指令维纳斯
动作企划・SEXY BEAM名人
PR ROOM・迷你摩莉队员
新的"SEXY BEAM" 请仔细聆听

後藤真希 Maki Goto



地球LOVE战略指令维纳斯
快乐企划领队
来编辑"恋爱机器"吧！

石川梨華 Rika Ishikawa



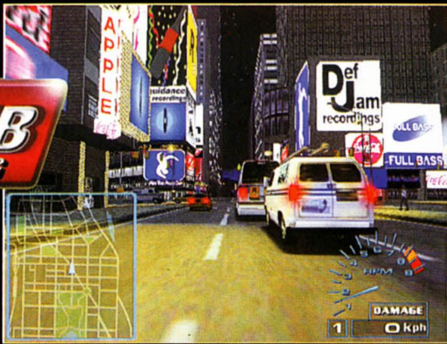
早安喷射号维纳斯
合音企划成员
把心里真心的感觉 融入在合唱里吧！

MIDNIGHT CLUB STREET RACING

午夜俱乐部

暴走街头

PS2	厂商：SYSCOM ENTERTAINMENT　类型：RAC
	媒体：CD-ROM　发售日：2001年2月



飙车族 也会感到满意的超级速度感！

以美国纽约、英国伦敦等大都市为舞台，飙车族们即将展开激烈的竞速比赛。游戏中玩家是最快的街道飙车集团“午夜俱乐部”的一员，要和许许多多个性十足的对手一决胜负，比赛速度。在PS2超高的硬件性能所呈现的美丽午夜街头上，展现最強的驾驶技巧，迎接各个強敌的挑战，目标只有一个，就是成为史上最快的赛车手。可以任人将油门踩到最高的高速跑道，需要灵活操控赛车才能顺利行驶的后街赛道等着自负的玩家前来挑战。你能够跑赢陆续登场的強敌，取得最后的胜利吗？



←↓赌上身为飙车族的自尊，向激烈的赛车挑战，让斗志燃烧到最高点吧！



向最快挑战！

←↓游戏舞台是伦敦和纽约这两个国际都市的午夜街头，画面做得非常逼真，美轮美奂。

在午夜的公路上尽情狂飙！

















当然也有对战！

←除了右页介绍的故事模式以外，本作也可以进行对战比赛，找三两朋友来较量一番吧！

五花八门的赛道状况必须小心谨慎！

比赛的跑道除了城市里的主要公路以外，曲折复杂的后街也可以利用抄小路来向终点行进。不过，既然本作的舞台是一般公路，当然沿路也会有其他车辆出现。游戏中的这些普通车辆都搭载了AI机能，也就是说他们会随机地自由在路上行驶。若是玩家的车子撞到一般车辆或障碍物，车体就会受到损伤，因此开车时要小心谨慎，看清路况后再决定该怎么开。





↑→边注意一般车辆和障碍物，边朝终点狂奔！

规则的选择很重要！



↑每个舞台都将整个都市完全重现，因此可以行走的路线非常多。有办法就找出其中最快到达终点的捷径吧！

深宵的街头 你要选哪个模式来跑呢？

在这款“午夜俱乐部”当中，准备了可以让玩家在各式各样状况下体验飙车乐趣的多种游戏模式。这一页将要为大家介绍这些模式的详细内容。除了主要的故事模式以外，其他模式也都需要高超的技巧和敏捷的反应。总之，只有好好磨练自己技术的人，胜利女神才会对他展露微笑。

故事模式

在故事模式里，玩家必须扮演飙车集团“午夜俱乐部”的一员，向最快的宝座挑战。先向负责都市赛事的人询问对手们的手机号码，再一个个去向他们挑战。只要能够跑赢厉害的对手，有时还能得到性能更好的车子！



对手们陆陆续续登场！





→魅力十足的对手们等着你来挑战！



↑身为出租车司机的你正在寻找乘客时，突然有车子跑来向你挑衅！

赢得胜利吧！

←在公路上和人飙车并赢得胜利的你，从此成为午夜俱乐部的一员。准备向最快宝座挑战吧！

对战模式

在故事模式对战胜利过的敌车们，统统可以在此叫出来做一对一的比赛。想要磨练自己飙车技术的话，先利用这个模式多练习几遍也不错。



↑“重视速度”、“为求胜利不择手段”……对手们可都是非常有个性的。

重点模式

凡是在故事模式中已经过关的赛道都可以在这个模式下选来和对手们一决胜负。和对战模式不同的地方是，在此可以和复数的对手同时进行比赛。自己的飙车技术究竟到了何等地步，只要在此和对手们较量较量，马上就能见分晓。





和众多对手们一决胜负！

←↑最多6辆车子同时比赛。试试自己的实力是否经得起考验。

夺旗赛模式

这个模式必须和对手抢夺散落在赛道四处的旗子，并以最快的速度到达终点。玩家可以用冲撞车子的方式来干扰对方，也可以抄近路超越对手，抢先将旗子一根根拔起。





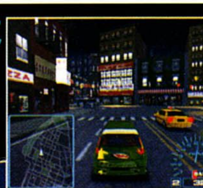
→用你最快的速度回收赛道中插着的旗子，无论如何不能被对手给抢先了！

↑为了不让对手占先，如何看清行驶路线是关键所在。此外，也别忘了一抓到空档就去冲撞敌车。

目标是旗子

都市兜风模式

没有任何限制，可以随心所欲地在城市里兜风的模式。利用这个模式来熟悉各个舞台赛道的详细路线，是否就等于离胜利之路更接近一点呢？



↑偶尔享受一下在都市中悠闲自在的兜风乐趣也不错。





CHECK 设定比赛状况

除了故事模式以外，其他模式都可以自由设定状况，让比赛变得更加刺激。不但时间带可以任选黄昏或午夜、天气变化、对手车的数量，以及玩家所选街道的交通状况等，各种细微的地方也都可以进行变更。也就是说，玩家可以配合自己实力来设定种种状况，充分发挥全力来比赛。



↑如果你想要在黄昏的纽约街头体验飙车乐趣的话，就先在此设定吧！

玩具总动员

特别版之 三栖海报选集九十年代篇(III)

1992年在日本动漫界被称为是“被美少女战士席卷的一年”，这部《美少女战士》相信中国的朋友也不会陌生吧，那些穿着水手服的可爱小女孩一定在你们记忆中留下很深的印象吧，最终黑暗帝国被打败时众人的欢呼雀跃是否也令你十分happy呢？有些说法说此部作品是引爆第2次动漫风暴的导火索，个人觉得有些夸张，最多是90年代美少女动漫作品的先驱罢了。另外，目前仍人气不减的《天地无用》的OVA版也是从那年开始上映的……

——SHADOW PHOENIX



竹河圣的同名小说映像化的《风之大陆》。



宫崎骏大师监督的作品——《红猪》。



《魔法阵都市》的剧场版第2弹，原作仍是麻宫骑亚。



「叮当」剧场版的第14作《机器猫 大雄和云之王国》。



《勇者斗恶龙 丹之大冒险 打破！！新生6大将军》，好长的名字。



曾在本刊94年第3期出现过的《铁拳对钢拳》。



充满搞笑和热斗的《喜欢吃章鱼烧的达尔鲁特君》。



集合灰姑娘、小甜甜、宫千岁等著名漫画角色的《梦之幻想王国》。



《樱桃小丸子 我最爱的歌》。



弗雷撒那阴险的脸呈现在《龙珠Z 激突！！100亿POWER的战士们》的海报上。

从羽翼渐丰到崭新标准 1992

大墙画廊

彩版vol.48

关心本廊的朋友一定发现了黑白廊主之位已经另有所属，那就是现在右耳失聪，春节准备远征西域，桌上摆着被莱因总帅和小天天偷吃的大粒钙奶片，不会系鞋带的.WP的「帅哥」偶像、「VR网球」无敌的阴·彩火。本人在黑白页中的势力范围已经消失殆尽，真是「天妒英才」啊……其实本人是潜心研究彩页的制作和其他的东东去了，哈哈！我的人气不会随之降低吧，记得继续捧场啊！

——廊主SHADOW&PHOENIX



《七枷社》（计）广州　Inside

S：用PHOTOSHOP5.POSER做的七枷社也是颇有性格的。

P：红眼睛似乎不再是兔子的专利了，而是暴走的标志啊！

（廊P：★★★½）



《最终幻想IX》　河北　陈允涛

S：就是他们和他们的前辈将本已混乱的业界搞得更"血腥"……

P：如果没有他们，相信许多FF FANS都会很不开心的。

（廊P：★★★）



《街霸III之ALEX》　河北任丘　郭华

S：开始还与"饿狼"中的RICK搞混了，幸得天师和风林的提醒。

P：脸庞显得太俊美，稚嫩，搞得那边厢的风林和莱因再度大并……

（廊P：★★★½）



《息吹》　广西钟山　永远支持王菲的人

S：又是FAYE FANS的你觉得《寓言》中的"萤火虫"如何？

P：如此美丽的忍者我真的渴望在某晚的楼下遇见啊！

（廊P：★★★½）



《蝠女》　南宁　圣罗兰工作室

S：在"蝙蝠侠&罗宾"中出现的她令对面的WP（WIND PIG）十分心仪。

P：背后的蝙蝠侠是蝙蝠女的暗恋对象，韦会装等等背景资料都是WP告诉我的啊，感谢！

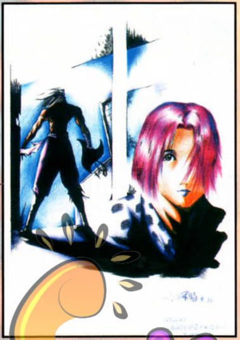
（廊P：★★★）



《莉安娜》　河南驻马店　邂寒

S：军装版的莉安娜真的很帅气啊！

P：为什么这么青翠的绿色总与战争联系在一起呢，和平！　（廊P：★★★★）



《恋》　开封　宋阳

S：好久没有这位表尺首斯大哥的音信了，久违了！

P：前面的女孩好象与原作中那妖艳惑魅的女子大相径庭啊！

（廊P：★★★½）

看广告学日文

LEARN JAPANESE FROM ADVERTISEMENT



① 水，没有洒出来吗？

◆水　みず（mi-zu）顾名思义就是生命三大要素之一的水哦！按照惯例S·P在这里补充一下生命三要素：阳光“日光にっこう（ni-x-ko-u）”空氣“くうき（ku-u-ki）”水“みず”

◆こぼれる（ko-bo-re-ru）洒落、溢出的意思。“こぼれてません”（ko-bo-re-te-ma-se-n）是它的否定式。

② 游戏名：水

◆アクア（a-ku-a）外来语，在日文中アクア是水的意思。

③ 就是现在会动的水精灵送给你当礼物

◆今なら　いまなら（i-ma-na-ra）“いま”就是现在的意思。而“なら”有如果、那么的意思。而在那么这个意思的时候也等于“それなら”（so-re-na-ra）这个字哦！

◆動く　うごく（u-go-ku）这个字当然就是动的意思啦！它的解释虽然都是“动”，可以衍生的意思可多啦！例如：摇动、摆动，还有行动、工作或是动摇、变动，甚至调动呢！

《电软》S·P留言板

嘿嘿……S·P又来了！皆さん~お元氣ですか？（みんなさんおげんきですか？mi-n-na-sa-n-o-ge-n-ki-de-su-ka）私、元氣です！（わたしwa-ta-shi、げんきですge-n-ki-de-su）记得自己回答的时候不用说“お”哦！因为“お”这个字的汉字是“御”，是表示尊敬、亲爱的接头语，所以问侯人家的时候才要加“お”。好了，这样大家记住了吗？

嗯……真高兴有这个机会跟大家一起学习，因为S·P也并不是什么都懂，常常也要请教字典和同事，能借这个单元磨练自己，又可以跟大家聊聊天，真是一件很棒的事呢！

会话加油站

S·P在这里要特别更正一下：“つ”这个字的正确发音是“tsu”而不是“tu”，因为S·P的疏忽，造成大家的困扰，ほんとに　ごめんなさぃね（ho-n-to-ni　go-me-n-nasa-i-ne）真对不起！

那么这次S·P想告诉大家的是每周中星期的说法，或许有人已经知道了，那就一起复习一下吧！

◆星期一　月曜日（げつようび）ge-tsu-yo-u-bi
◆星期二　火曜日（かようび）ka-yo-u-bi
◆星期三　水曜日（すいようび）su-i-yo-u-bi
◆星期四　木曜日（きようび）ki-yo-u-bi
◆星期五　金曜日（きんようび）ki-n-yo-u-bi
◆星期六　土曜日（どようび）to-yo-u-bi
◆星期日　日曜日（にちようび）ni-chi-yo-u-bi
◆星期几　何曜日（なんようび）na-n-yo-u-bi

例如：

きょうは何曜日ですか（kyo-u-wa-na-n-yo-u-bi-de-su-ka）今天是星期几？

金曜日です（ki-n-yo-u-bi-de-su）今天是星期五。



特别 SPECIAL 报导



2000年12月9日 WonderSwanColor诞生。

超人气便携式主机WonderSwan搭载了彩色液晶屏幕“WonderSwanColor”已于去年12月9日堂堂登场了。这一天，娱乐的历史将会写下新的一页！到底它将提供给我们什么样的娱乐呢？“WonderSwan”发展至今的光荣历史，我们一起来回顾！

“神奇天鹅”炫动彩色之翼，舞在世纪末。

WonderSwan通往100万台的历史



1998年10月8日制作发表会

WonderSwan（以下简称WS）历史的揭幕。拥有简洁的本体造型、美丽的黑白画面、低价格和PC的连动等等多数理念，给人极大的可能性之预感。

1999年3月4日　WS发售



终于发售。当天在日本秋叶原举办的活动中，有许多等待发售的人们聚集，整天气氛都很热闹。接连有许多店都传出“售磬”的消息。

4月底　出货累计突破60万台



WS的魅力在于拥有强大的软件阵容。于前年4月28日发售的“狂热节拍”和“超级机器人大战COMPACT”引发了主机的购买潮。

5月底　出货累计突破70万台

6月23日“WonderGate”发表



借着和日系手机的连接，WS进化至对应网络。关于“WonderGate”所开拓的未来敬请关注今后报道。

6月底　出货累计突破80万台

7月22日　3种新颜色机体登场

薄荷、苏打蓝、香瓜等3种新颜色登场！全是适合夏天的颜色，是WS第一次的上下双色款式。

7月底　出货累计突破100万台



→而后　往200万台彩色机种开发计划迈进……

BANDAI的网络部门分公司化
正式处理日本“i模式”等等的通信事业

日本BANDAI公司为了扩大、展开网络事业以及强化连接经营，特别将旗下网络部门分公司化，并已经于10月1日开始营业。新设立的“BANDAI网络株式会社”除了目前BANDAI所进行的网络事业之外，也开始对日本海外展开服务。今后亦以和网络事业公司、人气角色的版权拥有者的合作、资本融合为目标。

BANDAI网络（株）的主要事业

①对日系手机的配信服务



进行可连接网络的高性能手机用待机画面之人物影像、收信音、网上游戏的配信服务，有总共18种的项目实际运作中。此外，也针对韩国LG TELECOM公司的手机进行影像配信服务。



②WEB事业

进行娱乐网络“LalaBit”、网络游戏经营、销售的事宜。



③新开发事业

继续研究、开发WS和手机连接的“WonderGate”。此外，也着手运用到技术的各种事业。

最终幻想

（ファイナルファンタジー=FINAL FANTASY）

厂商：SQUARE　发售日：2000年12月9日

价格：4,800日元　类型：RPG

容量：32M ROM+256K SRAM

游玩人数：1人

彩色专用





FINAL FANTASY

追求究极的FF系列在第9作以回到原点为主题创造出新的幻想曲。原点、一切的开始，“FINAL FANTASY”的重新制作版新复苏。

FF史上第一次 重新制作



1987年12月。系列第1作的“最终幻想”发售后13年的今天，这部不朽的名作首次重新复活。之前一直没有移植至其他机种的系列初期作。当时的感觉原封不动，新生的“FF”活用彩色WS的机能终于复活。

美丽复苏的 画面影像



FF系列不停进化的美丽影像，当重新制作时昔日（右方图片）简单的影像也全部更新，令人怀念的景色鲜明复活。进而还追加新绘制的画面，对当时的玩家而言是个新发现吧！

这到底是！

WonderSwanColor版“浪漫沙加”的开发中画面！

1991年在SFC上发售的“浪漫沙加”也以彩色WS专用游戏之姿正开发当中。在此介绍其开发中的画面照片，原本就是在SFC上发售的。其影像以和当时相比毫不逊色的等级再现。



↑和“FF”相同的“Sa · Ga”系列，当中拥有最多游戏迷的“浪漫沙加”将于彩色WS上登场！

经过13年的岁月，

RPG史上璀璨不朽的名作“FF”将以彩色WS专用游戏与主机本体同时发售！在此来一一探讨其魅力！



“FINAL FANTASY” 最终幻想 将与彩色WS本体同时发售

FINAL FANTASY meets WonderSwan Color

令人怀念又新奇——彩色WS版在这里不同！！

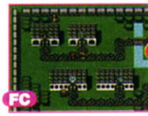
自1987年发售以来已经过了13年。人气RPG“最终幻想”系列值得纪念的第1作终于要在彩色WS上复活！作为重新制作版本的本作，4位光之战士挑战世界危机的感动剧情不变，而影像的全面更新及系统的改良、对应立体声等方面皆得到強化。可以体会到借彩色WS才得以实现的“进化的原点”。沒玩过原作的人当然不容错过，而所有的RPG迷也请务必体会本作。

CHECK 1 画面影像全部更新！

WSC版“FF”的最大魅力是所有的影像全部重新制作。只要看看介绍的画面就会知道进化到什么地步了。活用WSC的描画能力绘制的影像远远超越目前的便携式主机，保留着FC版的气氛的同时衍生出新的“FF”世界。此外，本作不只有变更而已，尚追加原作中沒有的场面。即使是曾经玩过的人也会有全新的感动。



↑影像全部更新。在新鲜感中感觉得到怀念感。



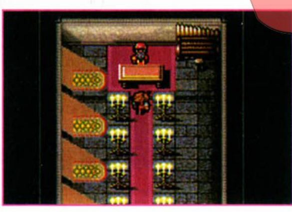


↑→和当时的画面（上图）相比，当中的相异处明显可见。精细度明显的不同。



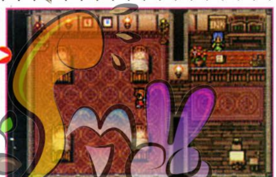


↑→装饰品增加变得更豪华的室内，在彩色WS版屋内的样子也经过仔细的刻画。



→教堂内部。从窗外透进来的光与蜡烛的灯光衬托出庄严的气氛。





↑→主角等人在宿屋中休息的样子等等FC版沒有的场面这里也有出现。

传说中的第1作复苏……

买不到可想而知！？所以也发售WS主机同捆版！

游戏除了单独销售之外，本作还会发售特殊色主机同捆的特殊版（价格是9999日元）。不过这是初回限定贩售，稀有度自不待言，想确实入手的人别忘了预约！

纯白色的主机确实GET吧！

→同捆版的WS主机是日本的原装机，其他还有平常买不到的贵重品。



※1



更进一步！

「II」和「III」也决定移植！

继众所期盼的“I”之后，“II”、“III”也决定在彩色WS上发售！开发已经在进行中（两者的发售都预定在今年）。这些作品都只是在任天堂红白机上发售，因此现在能玩到的机会极少。不过这些都是构筑持续至今的系列基础及说到“FF”就不得不提的作品。当然，从PS版开始成为“FF”迷的人也能从中得到新鲜的感动。

FINAL FANTASY II　最终幻想II

系列最大异色作

以帝国军和反乱军的对立为主轴描绘各式各样的人际关系的第2弹。秉承等级提升的成长概念，采用使用武器和魔法以滋成长的“熟练度系统”等等其他“FF”所没有的全新系统。充满“进攻”之魅力的续篇。



↑多彩的登场人物交织而成的感动剧情广受好评。



←众多个性满点的角色们登场。

FINAL FANTASY III　最终幻想III

初次采用转职（ジョブチェンジ）系统

各式各样的交通工具登场，随之而来的是冒险世界逐步扩展至海底、天空、大陆等各种地形为“III”的最大特征。此外，人们熟悉的“转职”、“召唤魔法”等也是本作初次采用。可说是创立往后系列系统方面之基础的里程碑作品。



↑可说是系列象征的水晶与故事有很深的关联。



←职业各有各的特征，攻击方法也很多样。

CHECK 2　战斗的兴奋感格外提升！

战斗场面中画面设计一新。和原作比起来变得更简练、更容易看。当然，背景和怪兽也变得更真实。另外值得一提的是魔法效果的强化。例如“狂火（ファイガ）”充满画面的灼热扩散的影像（参考照片）。“冰结（ブリザド）”冰块碎裂击向敌人等真的是经典。大大提高战斗的兴奋感。



←以灼热之焰包围敌全体的“狂火（ファイガ）”。华丽的演出引人注目。





↑→影像、画面设计的不同一目了然。可以享受到更具迫力的战斗。

CHECK 3　更加简练的游戏系统！

不只战斗画面而已，连菜单画面也变更设计，变得更清楚。此外详情虽然还不明，不过从公开的画面照片推测，似乎有追加只要一个按键就会自动从拥有的装备中选择最强组合的“最强（さいきょう）”指令，以及无需在意时间、场所尽情享受游戏的中断机能等原作没有的新要素。通过这些进化、改良，可以享受到更舒适的游戏。



←装备画面。可以看见系列常见的“最强（さいきょう）”指令。





↑→变得更清楚的菜单画面。看得到令人高兴的“中断（ちゅうだん）”指令。

※1.图片上的是样本，实际发售可能会有所变更。



鬼武者®

不知道本期上市时，本作是否已经登场，金城武舞着那感觉有些软的刀劈向怪物时你的心是否也随之悸动呢？

PS2 厂商：CAPCOM　类型：AVG
媒体：DVD-ROM　发售日：2001.1.25

游戏序盘的流程一点一滴地逐渐明朗了！

在这款冒险游戏“鬼武者”中玩家必须扮演日本战国时代的武士明智左马介来战斗，过去我们已经介绍过许多这款游戏的魅力所在，这回将继续为大家介绍游戏序盘的流程，这款游戏部分的壮大剧情即将公开！



发现被抓走的雪姬了！

不断地追寻被三眼怪物敌人所抓走的雪姬的左马介，终于在前往稻叶山城的途中发现将雪姬抱在腋下三个三眼敌人，为了救出雪姬，左马介将在这里与敌人首度交手。



↑发现雪姬！在高兴之余，对敌人的怒气也逐渐暴增沸腾起来。

雪姬！



↑→有两个三眼的敌人准备对付左马介，面对多数的敌人你要如何战斗？

1对多的战斗！



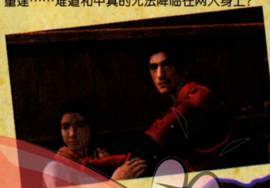
救出雪姬！但是……



在左马介拼死战斗后，终于将敌人赶跑，救出雪姬，丧失意识的雪姬在左马介拼命的呼唤下终于睁开了眼睛，两人在重逢中高兴地交谈，然而，在他们沉醉于此种快乐气氛中时却突然听到地面传来急促的响声，不知道什么将随着尘烟出现……



↓两人发现周围的情况产生变化，好不容易才重逢……难道和平真的无法降临在两人身上？



这个响声是？



滚滚尘烟中会有什么……



→在尘烟的里面看到了一个可怕的身影，他的身形看起来远比一般的三眼怪还要巨大。

敌人为怪物！能够以人类的力量取胜吗？

虽然左马介在游戏的一开始便顺利地救出雪姬公主，但是游戏绝对不可能在这里便出现快乐的结局。为了抓走雪姬，敌人的刺客不断地攻击左马介，而且如同左页所介绍的一般，出现在左马介面前的都是如同三眼一般的怪物，即使左马介身兼各种武艺，但人类的力量可以与这些怪物抗衡吗？



←欧斯里克挥动巨大的棍棒向左马介攻击。

怪物“欧斯里克”

突然出现在左马介眼前的怪物便是欧斯里克，巨大的牙齿与恐怖的长相，再加上令人惊讶的巨大身体，虽然左马介将全力灌注于大刀上向他砍过去，但似乎对欧斯里克毫无影响，相反的他的一击便将左马介弹开，雪姬再度被抓。



异形的怪物



↑→左马介的剑完全无效，果然人类的力量还是无法胜过怪物的！



发现「鬼的护手」





↑→一下子就被弹开了！雪姬再度被抓走，左马介则是当场倒了下来。

丧失意识的左马介听到神秘的呼唤声，左马介的右手腕突然聚集了无数的光束，这些光束逐渐变成形状怪异的护手，这个护手的名称便是“鬼的护手”，神秘的声音说道：“左马介！消灭幻魔吧！”幻魔？就是那些抓走雪姬的怪物吗？为了救出雪姬，得到鬼的力量的左马介决心再战，真正的战斗现在才开始！





←↑左马介被神秘的声音所叫醒，但是身边一片黑暗，就有如身处于幻觉之中。

这是梦吗？还是现实？



↑看样子这次的他已戴上了“鬼的护手”。



←↓如果不打倒怪物们便无法救出雪姬，左马介再度下定决心。



谜的武具“鬼的护手”



→虽然风格奇特的「鬼的护手」的功能尚未公开，但一定能发挥如鬼一般的效力。



←↓左马介的右手腕突然出现光芒，左马介看到这不可思议的现象后整个人都呆住了！



新的决定！



↑发誓要将幻魔全部消灭的左马介，无法想象的战斗要开始了！





无双报导

SUPER GAME

DREAMCAST

FV2 格斗之蛇2

DC	厂商：SEGA　类型：3D格斗FTG
	媒体：GD-ROM　发售日：2001.1.18

11名“毒蛇”之魂将在DC上再度迸出火花！

以铠甲包裹自己的身体，在每天晚上为了试验自己的強度而战的人被称之为“毒蛇（バイパー）”战士。注意到这一点的阿姆斯顿市（アームストンシティ）的市长玛拉（B.M.）召开了一场名为“螺纹粉碎（ナッツクラック）”的格斗大会。但是玛拉的目的是让这场大会吸引赌客下注，最后让最強的自己获得胜利，以此来独吞所有的赌金。不过最后却因为参加比赛的“毒蛇”们的阻挠而使得这个计划以失败收场。而后玛拉的性格为之一变，在城市里展开了“毒蛇祭（バイパー狩り）”。时间是“螺纹粉碎”大会之后2年，现在毒蛇们将再度群集于阿姆斯顿。

这就是DC版的展示画面！



汉妮（ハニー=HONEY）

如蝴蝶一般的跳舞，如黄蜂一般的尖刺。



“格斗之蛇”的魅力之一，超个性的角色大介绍！

说到“格斗之蛇”系列，不得不提到身穿重重铠甲的各个角色。这次就为各位读者介绍在街机版发表3年之后，依然未曾失色的11名“毒蛇”斗士！

想要成为有名服装设计师的她，对于“毒蛇祭”一点都不在意！在这种危险的处境中，她宁可“展示自己所做的服装”也绝不放过“引人注目”的机会，所以在今夜，她依然穿着自傲的塑胶洋装，飞身投入战斗之中。

性别：女　年龄：18岁
身高：160cm　体重：??
职业：服装设计师
兴趣：扮装表演
喜欢的明星：Pizzicato Five、Momus

说到汉妮

拥有流畅而迅速的动作，而拥有象是“Go To Heaven”这即使中招也不至招来怨恨的击倒攻击或投掷技，也是她的一大特征。





查理（チャーリー=CHARLIE）

将BMX如手脚一般操作的高大“毒蛇”斗士



从小就与毕奇（PICKY）是死对头，现在则是在同一所高中念书。在得知毕奇成为“毒蛇”而活跃后，自己也以得意的BMX为武器，投身于格斗的世界。

性别：男　年龄：17岁
身高：188cm　体重：67kg
职业：高中生
兴趣：BMX（自行车运动）
喜欢的明星：Jamiroquai、Colduct

说到查理

无话可说的BMX攻击是他的独特风格。从以BMX为武器的连续技到把BMX举起来回转象是炸弹般的技巧都有。



艾咪（エミ=EMI）

以机械来战斗的高科技小学生





由机器人工学权威的祖父所教育长大，现在于有名学校就读的小学生。为了救出被带到监狱岛去的祖父，而成为“毒蛇”斗士，以Teddy Mech进行战斗。

性别：女　年龄：12岁
身高：153cm　体重：44kg
职业：小学生
兴趣：收集8bit的游戏
喜欢的明星：Prodigy、Underworld

说到艾咪

基本的攻击技巧虽然射程较短，但是可以靠Teddy Mech的推进器来飞以及翻滚等复杂的动作来加以掩护。从名作游戏而来的技巧也是特色之一（笑）？





性别：女　年龄：21岁
身高：178cm　体重：56kg
职业：时装模特儿
兴趣：旅行
喜欢的明星：Janet Jackson

葛蕾丝（グレイス=GRACE）

从花样滑冰场来到四方的斗技场

原本想成为一名花样滑冰选手，但是因为教练兼恋人的背叛而受到挫折。凭借着修长的手足以及匀称的身材成为模特儿之后，依然无法愈合心中的伤痕，为了发泄心中的怨气而决定成为“毒蛇”斗士。

说到葛蕾丝

最大的利器还是以修长的腿脚加上快速的动作所产生出来的足技，尤其是能从各个角度使出连续技这点，加以运用的话，一定能将战斗的对手玩弄于股掌之上。



毕奇（ピッキー=PICKY）

挥舞着滑板的娇小“毒蛇”斗士





本来是为了吸引自己所喜欢的班上女同学注意而开始溜滑板，在“螺纹粉碎”流行之后才成为“毒蛇”斗士。不过最后好象还是被女孩子给甩了的样子。

性别：男　年龄：16岁
身高：168cm　体重：55kg
职业：高中生
兴趣：滑板
喜欢的明星：Supergrass、Madonna

说到毕奇

虽然说是拿着滑板，但却不是站在滑板上溜，而是有相当多用手拿滑板来攻击对手的技巧。技巧种类众多，所以用连续技为中心的招式是致胜的关键。



时夫（トキオ=TOKIO）

将竞技场当成舞台以踢击来舞蹈



在14岁的时候加入当地的组织“黑色闪电”，曾经还坐上领导人的位置，不过却因为伙伴的死而退出。虽然脱离组织成为一匹狼，但是却因为不知追求着什么而翻腾的心，投入了“毒蛇”的行列。

性别：男　年龄：18岁
身高：175cm　体重：66kg
职业：自由业
兴趣：街机对战格斗游戏
喜欢的明星：Everything But The Girl、4 Hero

说到时夫

能够快速使出的螺旋腿以及像机关枪一般的拳头连续技，是时夫最大的特色，分别进行上下段攻击来动摇敌人。



沙曼（サンマン=SANMAN）

热爱“3”的谜之巨汉





本人是沉默寡言，来历等全部不明。唯一知道的是他非常热衷于“3”这个数，以及骑着一台大型的摩托车。似乎被毕奇当成代步工具。

性别：男　年龄：不明
身高：185cm　体重：120kg
职业：不明　兴趣：摩托车
喜欢的歌手：THE POGUES、Sublime

说到沙曼



拥有豪快的投掷技为其特征。特别是破坏力出众的终极地狱（FINAL OVERDRIVE）更是豪快。单发技的威力也是没话讲的，以这些技猛击对手吧。

班（バン=BAHN）

男子汉强烈的一击可以粉碎铠甲





在故乡是第3代“仁义众蛮”的头目，但是为了教训抛弃自己的母亲和父亲而前往阿姆斯顿市（アームストンシティ）。在事件解决后也仍持续旅行，在偶然间经过的这城镇被卷入“毒蛇祭”而再度与玛拉对决。

性别：男　年龄：19岁
身高：185cm　体重：82kg
职业：高中生　兴趣：空手道
喜欢的歌手：矢泽永吉、ハウンドドッグ

说到班

以美国人特有的假借字取的技名为其特征。此外拿手技有“铁山靠”。附带一提，铁山靠在命中时会浮现“男”的汉字。连续系的技很少，不过光是一击的破坏力就很惊人。



莱克席尔（ラクセル=RAXEL）

惊愕的吉他技巧炸裂！





唯美系外貌的人气吉他手兼主唱。在和身为市议会议员的父亲吵架高中退学后就离家出走。为了成为王者而成为毒蛇斗士。

说到莱克席尔

挥舞背上的吉他的坚实攻击给予人相当大的冲击。单体的威力普通，不过衍生技很有魅力。

→从「CRIMSON（クリムゾン）」这个字眼衍生出的技很多。



性别：男　年龄：20岁
身高：177cm　体重：53kg
职业：摇滚乐队“DEATH CRUNCH”的G兼Vo　兴趣：乐队
喜欢的歌手：U2

珍（JANE）

不输男性的强烈直拳喷出火焰！



志愿进入海军陆战队，虽然在高中时代就已经锻炼好身体了，不过因为容易爆怒的性格引发伤害事件而无法入队。为了测试自己的力量而成为毒蛇斗士。

性别：女
年龄：20岁
身高：168cm
体重：68kg
职业：卡车司机
兴趣：健美
喜欢的歌手：VANHALEN、AEROSMITH

说到珍

不输班的强烈单发攻击蕴藏着令人惊异的破坏力。特别是“火炎直拳”分成上下两段，灵活运用将对手的装甲粉碎吧！



小玛拉（マーラー=MAHLER）

浑身是谜的正义摔角手





据说是“螺纹粉碎”、“毒蛇祭”的幕后黑手，阿姆斯顿市长玛拉（B.M.）有血缘关系的谜之男子。不过他曾有过为了打倒玛拉取回市政的正义而战之传闻。此外也有在螺纹粉碎发生后2年消失踪影以蒙面摔角手之姿磨练技能的谣言……总之是笼罩着谜团的男子。

性别：男
年龄：22岁
身高：182cm
体重：72kg
职业：职业摔角手（？）
兴趣：空中冲浪
喜欢的歌手：WANGNER、Chaikovskil

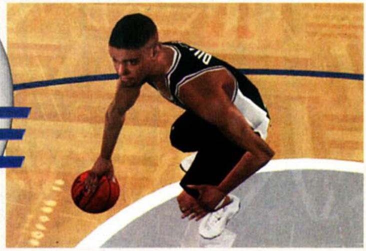
说到小玛拉

无[illegible]的打击连续技及強烈的摔角系投掷技。尽情猛攻施展迫力的投掷技吧！



↑有倒吊猛击等等，不管是哪个投掷技其破坏力都相当高。





NBA实况2001

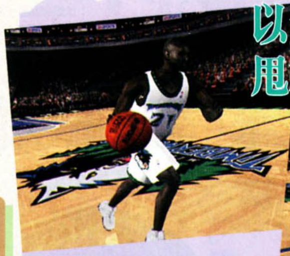
这款是“NBA实况”系列最新作，也是彩火和WP十分钟爱的游戏，以栩栩如生的动画为其卖点。

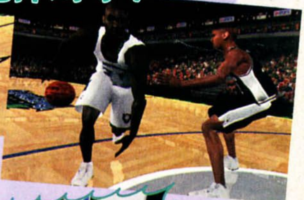
PS2	厂商：EA　类型：SPG
	媒体：CD-ROM　发售日：2001.2

最顶尖的NBA球员大军压境！

在世界上众多的职业篮球联盟当中，NBA的篮球技术水平是最顶尖的。所有一流的篮球选手将会以真实姓名出现在“NBA实况2001”这款游戏当中。此款游戏可说是充分发挥了PS2主机強大的功能，其生动活泼的动画表现，会让人觉得好象在看真实的比赛一样。游戏的比赛模式有很多种，如一般的5对5或1对1等，玩家有相当多不同的选择。此外象什么球员编辑模式、球员交易模式等，也都应有尽有。游戏內容可说十分丰富。

以超人般的爆发力甩掉对手！





↑→既然是篮球游戏那就得将速度感完全再现才行！仿佛连选手来回奔跑时的呼吸声都可听见。

连肌肉的抖动都生动地表现出来！

这些画面真是生动！完全将NBA球员的一举一动都完美地表现出来，可说是画面品质极佳的一款游戏。此外，选手在进球时的眼神动静、牵制对方时的身体移位，这些真实感十足的画面表现甚至会让人误以为在看实况比赛画面。

超级大灌篮！



连眼神的动静都表现出来！





↑←如此完美生动的动画！不论是小腿肌肉或是脸部转动都非常真实。要找出不生动的地方反而变成难事了！？

迈克尔·乔丹也会出场哦！

本游戏不单单只收录目前相当活跃的现役选手，连活跃在50年代到90年代的选手也都收录进去了。当然这其中也包括了那位在篮球界赫赫有名的传奇人物迈克尔·乔丹！这款游戏也收录了一支由梦之一队的明星球员所组成的梦幻篮球队，所以玩家可以欣赏到梦之一队VS梦之二队的划时代对决。

由插画家326亲笔绘制的人物竟变成游戏主角登场了!它就是这里所要介绍的「吉他男孩」。

ギタルマン

吉他男孩



PS2	厂商：KOEI　类型：ACT+音乐
	媒体：CD-ROM　发售日：预定2001年春

“吉他男孩”是一款利用弹奏虚拟的乐器“吉他”为武器去打倒敌人，拥有全新感觉的新音乐游戏。而担任本游戏的视觉造型制作人的就是极受时下年轻人及上班族欢迎的日本插画家“326”。现在，以326笔下流行的热门原创人物为角色的众多人物，都将以3D的方式再次在玩家面前大展身手哦！

重现326的世界



↑这是326第一次亲自参与的游戏。由背景演奏到配角，都可体验到326的风格。



即将推出
这部来自
光荣的青春音乐游戏!

游戏的视觉造型制作人员是由那位326所担任的!

STORY

主角“U-1”是位不论功课或运动都没有一样拿手的男孩。虽然单恋小皮可，却无法将自己的心意告白。只有爱犬普马才是能让他敞开心胸的朋友。而事实上他却是传说乐器“吉他”的继承者，背负着最后的“吉他男孩”的命运。U-1双手握着吉他瞬间就能变身成吉他男孩。他能打倒企图征服宇宙的“葛拉比林”刺客们，收集到敌人所拥有的全部“传说吉他”吗?



↑由吉他星流传下来的传说乐器武器之一。平常时都是将之分子化储藏在普马的身体内部。



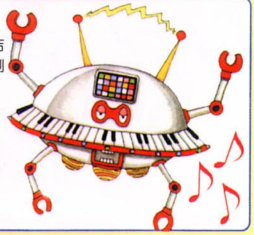
弹奏着“吉他”向敌人攻击吧！

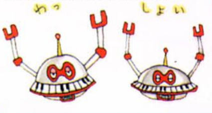
变身成“吉他男孩”的“U-1”，弹奏着独特的乐器武器——“吉他”，与敌人进行战斗工作。那么，他要怎么样弹奏呢？详细的情况目前虽然仍不明确，好像只要使用左手的模拟手柄和□键，配合时机操作就能进行弹奏。在画面上方的体力槽，如果演奏出顺畅动听的“好歌”就可以给敌人伤害，而且只要敌人的体力变成0，你就算是赢得胜利！

另外，游戏的主要內容除了故事模式以外，还准备有对战模式。在这里，最多还可以4个人同时来进行游戏哦！

飞翔·欧

为了阻止U-1拿到最后的吉他，葛拉比林也会派出一些刺客。例如“电子合成型吉他”，会用自己的身体攻击过来。

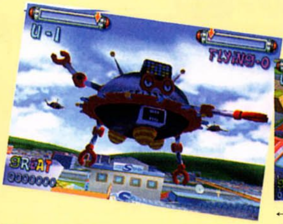








←↓首先先从演奏开始，如果弹奏得好，在开始对战时的体力就会增加。



←率领手下“小不点”的飞翔·欧登场出现！



←据说演奏乐器之后，就会成为乐器的演奏者，并四处跳着舞。

普马大变身



如果弹奏得好就会发出攻击



↑普马的真面目就是吉他男孩的伙伴。负责支援U-1。



和吉他起共鸣的普马







←向“U-1”压迫而来的飞翔·欧。

对战中获胜的将会是谁！？

也有这样的敌人会登场出现哦！！



→会用在胸前所带着的「旋转唱盘型吉他」抛撒出小碎片攻击过来。



↑葛拉比林的刺客。会来回挥动“斧头型吉他”攻击！



能拯救宇宙吗？吉他男孩！



エアロダンシングi AERO DANCING



飞空之舞i

DC	厂商：CRI　类型：飞行SLG
	媒体：GD-ROM　发售日：预定2001年

白热化的空中战斗再次呈现！！

每次推出都有所进步的“飞空之舞”系列期待已久的新作即将登场！承续前作的风格，这回游戏也将借由各种战斗机在无尽苍穹展开激烈的空中缠斗。本次作品除了以攻击战车、战舰为目标之外，享受那惊险刺激的战斗更是一大乐趣。本游戏还支持网络连线，最多可4人同时对战！让我们驾着超音速的战斗机，朝那广阔天际纵横制霸吧！

令人摒息的精彩画面





↑→可自由选择视点是本作品的特征之一，玩家们可从数十种的视点里选择自己喜欢的。若想追求其真实感，不妨就选择座舱视点吧！



↑只要一锁定目标，就立刻发射导弹将对手打下来吧！这种爽快感真是过瘾啊！

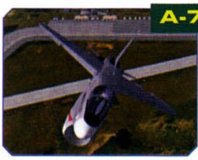
新机种不断出现

在本作中有超过30种的飞机登场，除了保有前作颇受好评的机种之外，这回的作品也加入许多新机种。本次将公开4架新机的情报！从被誉为名机的机种到新锐战机，魅力十足的新机体将纷纷呈现在玩家面前。



Mig-29

←不说也知道的俄罗斯名机，操作性能卓越出众。



A-7E

←舰上攻击机「A-7E」，擅长对地面攻击。



C-1

←颇具人气的自卫队运输机「C-1」也登场了！



AV8B　海鹞

↑在电影“真实谎言”中相当活跃的新锐战斗机，可垂直起落。

支持网络连线、可4人同时对战

要说到本作品最大的特征，莫过于它的网络连线对战机能。所有“飞空之舞i”的使用者，将可借由网络连线，最多可同时和4人进行连线对战。虽然关于网络的详细机能还未定，但确定的是必须要有聊天室的设置才行。使用者或许会成为好朋友也不一定？

与全世界的强者一较高下



←彼此较劲的网络对战，你能够夺下这「世界最强」的头衔吗？

预告篇也别忽略了！

独家新闻！去年11月16日发售的“飞空之舞i 轰翼的第一次飞行”，收录了本作的预告篇，比别人早一步来体验这款充满魄力的游戏吧！



←有数种可供鉴赏的画面，让你先一睹为快！

PLAY STATION2

SUPER GAME 无双报导

血腥咆哮3 BLOODY ROAR 3

PS2 厂商：HUDSON 类型：3D-FTG
媒体：CD-ROM 发售日：2001年春



野兽们的咆哮将要传入你的耳中！

兼具爽快感与战略性的高速血腥格斗最新作，活用PS2的性能，完成大幅进化。这次就以4页的篇幅来介绍它的独特魅力。



在AC和PS2堂堂登场的战斗盛宴，不容错过！

"血腥咆哮"是以战斗能力凌驾人类之"兽人"为主题的格斗游戏。魅力在于角色的战法会随着他的外形是人或兽而改变，玩家可借着让角色从人变身为兽或从兽变身成人，体验2种性质截然不同的格斗乐趣。

而今，这部在游戏业界博得好评的游戏终于要在PS2登场。并且，NAMCO也决定推出街机版。



↑兼具幽默与严肃的世界观，也是此作的一大魅力。

登场角色魅力大放送

男主角雄儿（YUGO）和女主角艾莉丝（ALICE）等魅力四射的初代角色，连袂登场。角色类型多样化，有热血型、冷酷型和性感型的角色，也有搞笑型的角色，每位玩家应该都能从中找到自己喜欢的角色。以下就来欣赏众位登场角色的插图。

KEY WORD 1 兽人

在古代传说和古代故事中登场的兽人，以狼人最为有名。兽人就是平常是人类，但遇到特定状况或自我意志产生变化就会变身成野兽的生命体。在"血腥咆哮"的世界，有与生俱有兽人资质的天生兽人，也有人工制造的后天兽人，两者都能够发挥超越人类的运动能力以及野兽特有的能力。再者，兽人可以利用普通人望尘莫及的速度进行格斗、用可怕的強大力气进行攻击，所以战斗能力非常高。此外，由于兽人常遭人类迫害，被逼到走投无路而以強大力量为所欲为的兽人层出不穷。

NEW CHALLENGER 席欧（XION）

确认新角色



席欧是这次新登场的角色。身为人类时的面貌姣好、体格健美，但变身后的异形模样令人惊骇。目前还不清楚他的兽人状态是属于什么生命体、为何参战、跟故事有何关联，但从他那颠覆系列传统的独特攻击作风来看，应该是个极具特色的家伙。

↓变身前和变身后的反差非常大，好象兼具数种生命体的要素。



超兽化 一发逆转的新能力

在这次追加的系统中，应以充分发挥兽能力的"超兽化系统"最受瞩目。发动这种能力时，由于兽人的速度会更快，从1个攻击到另1个攻击的时间会大幅缩短，所以能够发动神奇的强力连续技。再者，兽化时特有的体力回复能力也会获得强化，不论身处什么危机都有一发逆转的可能性。不过，超兽化的时间有限，时间耗尽后，兽化计量槽会遭破坏，必须等到下次战斗才能再兽化。

→兽化计量槽累积后，角色开始超兽化。耀眼的光芒笼罩角色，令人咋舌。



←从迥异于普通兽化的特效画面进行变身，它的特效是怎么样呢？

KEY WORD 2 何谓兽化？

兽化是指兽人为了充分发挥自己的战斗能力，从人形变成兽形。兽化期间，不仅攻击力会大幅提升，还能发动兽化时特有的强力攻击、增加连续技的类型。再者，在人形时受到的损害会获得部分回复。因此，陷入危机时，也能利用兽化来进行回复与还击。总之，兽化也可说是利用野性力量来改变战局的行动。



→这是普通的兽化镜头。跟超兽化镜头的特效演出截然不同。

超兽化的流程





←兽化计量槽累积满点后，标记出现，倒数开始。电脑会自动统计变身后的时间经过。



←纹章型的光芒浮现在超兽化角色的后方，释放隐藏能力。对手该如何接招呢？



→兽化的效果会在计时终了的同时消失。因此，必须活用15秒的剩余时间。这个状态的攻防应该会很炽热。



↑超兽化之后，计量槽会消失，必须等到下一场战斗才能再兽化。因此，超兽化的最佳时机是最后1回合！？



雄儿（YUGO） 狼

将翻腾思绪贯入双拳应战的男子

系列前作的主角。十足的热血青年。因父亲离奇死亡而投入战斗的世界。天生是个兽人。也是重量级的拳击手。

艾莉丝（ALICE） 兔

无比温柔善良的可爱兔子

因卷入兽人相关阴谋而遭绑架，被迫进行人体实验，激发体内的兽人之力。过去曾担任护士，善良的性格备受患者喜爱。

胧（LONG） 虎

憎恶不祥之血的孤高武道家

本是杀手。离开组织后，认为自己的兽化能力受诅咒而在深山修行。之后，因故回到战场。冷静沉着，沉默寡言。双拳的威力极具爆发性。



美丽画面 亲眼确认图片的超高品质

这次的“血腥咆哮”因硬件设备变成PS2而获得大幅強化。除了系统变得更纯熟之外，图片的品质也有长足的进步。不论是角色或超华丽的技特效和背景的配置等等，全部都值得一看。不愧是号称零缺点的作品。



↓设计缜密的高品质图片，经过高速演算，转生为精彩的战斗场面。



KEY WORD 3 场地的变化

舞台演出因PS2的表现能力和处理能力而获得強化，也是值得瞩目的部分。目前，虽然尚未确定是否会有起伏不平的舞台登场，也不清楚地形的高低差是否会影响比赛。但从下图来看，“舞台的记忆因比赛而遭破坏，掉落到另一个区域”，不再象以前那样是在“栅栏包围的正方形舞台”作战。而且，好象也有飞机在远处离陆等等跟比赛看似无关的设计和动作存在。或许，在激战中无暇注意到这些演出。但这些演出确实增加了游戏的可看性和娱乐性。同时，能在什么样的舞台展开战斗呢？敬请期待。





→从两位角色对峙的场所来看，这个游戏的舞台可能会有高低差。



←故事是由什么样的演出构筑而成呢？战斗舞台又有什么特色呢？一切等待今后续报。

羽璃子（URIKO）半兽人

使用奇妙拳法的野丫头

跟艾莉丝一起接受冒险，但并未完全觉醒。向胧学拳，结果却自创出一套荒诞不经的古怪拳法。

爆龙（BAKURYU）鼹鼠

继承忍者之血的传说继承者

忍者的后裔。自从被雄儿所救，就跟雄儿结伴行动。体术能力令人瞠目结舌。

加铎（GADO）狮

在战场创造传说的超级佣兵

叱咤战场，在佣兵之间造成传说。跟雄儿的父亲私交甚笃，非常照顾雄儿。

马贝儿（MARVEL）豹

继承強者之血的巾帼英雄

加铎的女儿。在寻找失去音讯的加铎途中，认识雄儿。跟父亲一样是力量型战士。



新物语 兽人所面临的新敌人是…

所谓的“兽人”就是拥有超越常人能力，可以变身成兽形的生命体。在他们的存在公诸于世之后数年，人类对兽人能力的误解招来人类与兽人的不幸冲突，有识之士纷纷努力阻止事态严重化。另一方面，兽人之间发生奇妙的现象。他们的身体浮现“纹章”。纹章的出现使兽人的能力获得爆发性的提升，被视为成长的证明……但，不久之后，却发生拥有纹章者死于非命的事件。这种死亡事件震惊社会，一般认为可能是纹章暴走造成的。之后，纹章的恐怖也袭向历经百战的雄儿一行人。他们为了解开纹章之谜、预防兽人遭受有史以来的最大悲剧，挺身而出。没有人知道他们剩下多少时间……



↑也许这次的系统“超兽化”就是源自这个故事。强大的力量总是伴随着绝大的风险。这就是这次的主题吗？

KEY WORD 4 故事的变迁

“血腥咆哮”系列作品的故事是着墨在雄儿等善良兽人与利用兽人之力为非作歹者的死斗。第3作的故事是在什么样的情形下诞生的呢？以下来看看前两作的故事摘要。期待有兴趣的玩家赶紧做好预习与复习。

图片的变化也值得留意



第1作



第2作

血腥咆哮

世纪末，突然出现拥有奇妙能力的人。他们拥有“兽人”的外表和神奇的能力。对此甚感兴趣的巨大企业，泰隆公司（タイロン社）大肆捕捉世界各地的兽人，进行实验与改造。雄儿在找寻失踪父亲的期间，结识父亲的朋友加铎等其他兽人，得知泰隆公司的消息。他们合力挑战泰隆公司，救出被捕的兽人。

血腥咆哮2

泰隆公司的恶行遭到揭发，兽人的存在不再保密。部分兽人感到自己的存在受到威胁而在有心人的策动下组成兽人解放战线，反抗人类，对人类进行各种恐怖行动。人类当然也不甘示弱地还击。于是，人类与兽人之间的紧张气氛高涨，雄儿等兽人再度被卷入大战的漩涡……

布吉曼（BUSUZIMA）变色龙

利用兽人的恐怖兽人

疯狂科学家。在兽人解放战线进行兽人研究。战斗方式十分诡异。

珍妮（JENNY）蝙蝠

强悍的美女

超级模特兼女间谍。在前作，暗中帮助雄儿和加铎。战斗方式独特，擅长空中战。

斯坦（STUN）昆虫

誓要复仇的男子

本是泰隆公司的研究员。遭布吉曼改造，为了向布吉曼报仇而忍辱偷生。以投掷技和蛮力应战。

升胧（SHENG LONG）虎

帝王再现的目的是什么？

布吉曼制造的无性繁殖生命体。在前作是兽人解放战线的领导者，这次是什么身份呢？



死或生

JPN Dreamcast Original

终极擒抱

里昂&巴斯	里昂发动 ↓↘→F+P+K

里昂（LEON）和巴斯（BASS）联手发动究极擒抱。而后一起践踏倒地的对手。不愧是豪快且屈辱的双人投掷技！

只能由特定组合发动的原创连携投技，原本只限在角色选择画面成一直排的组合＜例如霞（KASUMI）和隼（HAYABUSA）＞。不过，随着AC版→北美版→DC版→PS2版的移植，也可由其他组合共同发动。而且，因为DC版追加原创连携投技＜部分＞，原创连携投技的阵容更是多彩＜参照下页介绍＞。尤其是，男性角色之间的技好象增加了。



之精华 2～DC原创连携投技大公开～

DEAD OR ALIVE 2™

GAME DATA	
机种：	DC
厂商：	TECMO
类型：	3D对战格斗
媒体：	GD-ROM
发售日：	2000.9.28
其他：	可1~4人游戏
	对应VGA、VM
	振动包、街机摇杆
主页：	http://www.tecmo.co.jp/product/doa/doa_home.htm

DC版的《DOA2》不仅采用PS2版新追加的双人投掷技（可以说是车轮战模式的最大魅力），还有DC版原创的连携投技，请看下面这些。







这些是TECMO的Team NINJA亲自筛选的影像，可以看到平时游戏看不到的角度。











里昂用尽全力将对手甩到空中，武玄（GEN-FU）用头去撞。对手可能会很痛，男性角色之间的豪快连携投技能够获得追加，实在令人开心。

猹牙毒膝击

JPN Dreamcast Original

扎克&雷芳 | 扎克发动 →→F+P+K

超铁头（暂称）

JPN Dreamcast Original

里昂&武玄 | 里昂发动 →→F+P+K

雷芳（LEIFANG）和扎克（ZACK）分别发动膝踢。而后，在扎克将对手踢上空中后，雷芳再一把捉住对手，利用重力将对手重重摔到地面。这是力与技的合体技。



BASIC POINT 基本知识传授 "DOA2"的连携投技究竟是什么？

连携投技只在车轮战登场。在此就来瞧瞧它的发动条件和基本知识。

原则上，连携投技的发动条件跟普通的投掷技相同，必须2人皆有体力才能发动。若能成立，就可跟伙伴换手、重创对手。



连携投技 基本指令1 →→F+P+K

只在对手站立且没有发动打击技时成立。

这个指令的优点是，可以边缩短距离边投掷。再者，以特定组合发动的原创连携投技也是以这个指令为基本。





连携投技 基本指令2 ←F+P+K

发动条件跟指令1相同。用于防御后的反击，较易输入！？

借着将对手丢向伙伴，给予重创。就算伙伴不一样，这个指令也一定会变成相同的投掷技。



Point1 招式因发动角色而异

连携投技的招式视发动角色，正确来讲是阻击被投掷者的伙伴而定。基本上，在投掷摔出之前的过程都相同，但之后的情形就因人而异。例如，隼就有可能变成3段投掷。



霞和隼联手使出连携投技时，若由霞发动，隼就会利用"闪光饭网"（招式同对上段拳擒拿，但按键是F+P）将遭到投掷的对手重重摔在地面。



由隼发动的话，霞就会用胧攻击遭到投掷的对手。

Point2 也有角色固有的专用连携投技

以特定组合进行车轮战时，除了→→F+P+K之外，还可用↓↘→F+P+K这个指令（例如蒂娜（TINA）和巴斯（BASS）之类的组合，但极少数）发动原创连携投技。不过，损害不变。





原创连携投技也因发动角色而分成2种类型。换言之，这次发表的组合还有另一种可能性……

在PS2版中追加的连携投技也全都能使用！

虽然还不知道容量多少，但PS2版中追加的连携投技在DC版中全都采用了。这样一来，到底会有多少连携投技呢？

双龙连脚

李剑&艾因or隼

艾因或隼发动 →→F+P+K



由同为男性角色，踢技+踢技所组成的华丽技巧。李剑跟同伴先同时出腿将敌人定住，然后赏给对手一阵华丽的踢技。

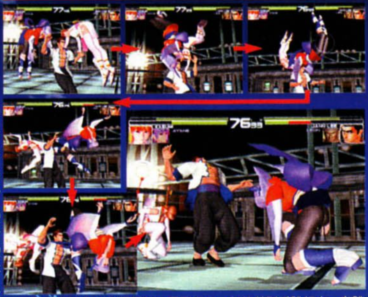


巴斯和扎克搭档，由巴斯发动的连携技。动作夸张又有节奏感，用出来时真是大快人心呀！

神扇

霞&绫音

霞发动 →→F+P+K



雾幻天神流的华丽踢技。霞跟绫音一起按着对手跳起来，在跳离瞬间同时下踹！虽然感情不好（？），但默契却是十足？

虎扑滑蹴击

武玄&扎克

武玄发动 →→F+P+K



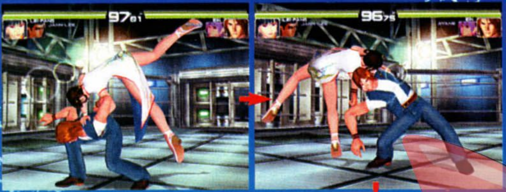
对着被武玄丢出的对手，扎克再用两脚重重的加上一击，是招充满速度感而且痛快的招式。

～双人出手　相互携作　心心相映～

旋身降龙

雷芳&李剑

雷芳发动 →→F+P+K



雷芳让对手失去平衡后，接着就抓住对方的手将其摔到地上，这时李剑再来招“旋身降龙”……





游戏新闻眼



特报 scoop

特报 SCOOP 微软新主机XBOX外型曝光

本刊讯 随着XBOX发售日的走近，传说中的主机外观也终于浮出水面。在全世界最大的消费性电子商品展（CES）开幕当天，微软董事长比尔·盖茨正式公布了XBOX的真貌，同时也邀请了WWF中著名摔角选手进行现场讲解。在CES开幕日，比尔·盖茨亲自主持了XBOX的说明会，表示XBOX是数个月来集众多工作人员、玩家意见所归纳的最终结果，也是电视游戏机的里程碑。其中，XBOX的主要特色包括：8GB的内置硬盘，支持在HDTV高画质电视上播放游戏和音像，以及高速的网络连接功能。总体上说，微软此次主机展示会再现了其他主机推出时的空前盛况，为XBOX开了个好头。

据说，XBOX的主机外观经过了100多次修改，由120个家庭、大约5000名玩家评估后才最终确定。从外观上看，XBOX主机正如先前流传于互联网的一样，是一台黑色、厚重的主机。主机上方有一个大大的"X"字样突起。在"X"标志中央是一个绿色圆形，其中描绘有"XBOX"的字样，看上去即美观又神秘。整体设计果真符合"XBOX"的字面含义，XBOX就是个带有"X"字样的黑色"箱子"。主机前方有四个手柄插口和抽屉式的DVD仓盒，而左右两侧分别标有"XBOX"和"Microsoft"的字样。主机后方设有风扇、电源接口、10/100以太网络接孔和视频、音频连接线插孔（并设有USB扩充界面）。不过这台黑色游戏主机可算是游戏机中的庞然大物——体积是PS2的1.6倍、GAMECUBE的2.6倍（XBOX主机的大小为：长33.1cm×宽24.8cm ×高8.9cm。）。对此微软解释说，XBOX的体积是由于内置了硬盘并顾及到主CPU及图形处理CPU的功率及散热情况，经综合考虑后决定，完全符合电器可靠性设计理论。



XBOX现身CES大展

如果说XBOX的主机外型和颜色尚能够被大家接受，它的手柄却颇受微词。尤其对于握惯了任天堂小巧手柄的亚洲玩家而言，虽然它同样具有十字键、LR键等11个按键和一对模拟摇杆，但是整体造型偏大、键位设定比较古怪。六个按键（跟PS2一样是模拟式，能够依照输入力道大小而有不同的感应）、LR键、十字键、两个模拟摇杆、START键、BACK键，并具备震动功能。此外XBOX手柄还有类似DC手柄的两个扩充卡插槽，可以插接8MB记忆卡及其它外设（如专用麦克风等）。这个扩充插槽具备每秒12MB的高传输速率，将来功能扩展方面应该可以大有作为。XBOX的手柄设计是针对西方人的，尺寸较大，目前微软也在规划是否开发针对东方人的尺寸较小的手柄。

微软的XBOX没有令期待以久的玩家失望，其强大的功能无愧于"微软"这面金字招牌。然而，外型总体设计思路显得保守缺乏新意。究竟XBOX是否还有隐藏的特性而未为人知呢？微软是否利用其程序开发优势把独到的想法融入了软件？这一切都还要等待……

软件 SOFTWARE 大神一郎巴黎浪漫旅 樱大战3"今春发售

本刊讯 在经历了数次延期之后，世嘉终于在近日将DC大作"樱大战3"的发售日公布于众。为了配合日本学校的春假，"樱3"的发售日被定在今年3月22日，售价7800日元。这也是"樱大战"系列再一次登场于樱花盛开的季节。

游戏中仍然是大神一郎担任主角，不过游戏故事舞台由帝都东京搬到了法国巴黎，女性角色由"巴黎华击团·花组"的五位少女担当，机体也换成了新型机体"光武F"。全新的"LIPS"系统和完美结合2D卡通与CG动画的"Neo CG"也是游戏的卖点之一。另外，以"樱3"为题材的动画及周边商品也会陆续推出，以满足FANS的强烈需求。

无疑，"樱大战3"是世嘉在今年所出的最重的一拳，她的成功与否也将直接关系到今后DC在日本的命运。

特报 SCOOP

纽约时报爆出惊人消息 任天堂计划收购世嘉！？

本刊讯　美国纽约时报在年前刊登了一则消息：电玩老铺任天堂准备出资20亿美元，并购近年来一蹶不振的另一知名游戏厂商——世嘉！这则可能改变业界格局的传闻一时激起了轩然大波，任天堂和世嘉的股价也相继受到了影响。为了稳定事态，当事双方立即做出了反应。

世嘉方面的发言人梅村宗宏气愤的说，"这绝对是居心叵测的谣传，世嘉根本没有同任天堂就并购事宜进行过磋商，我们将一如既往地为玩家提供世嘉的娱乐产品。"任天堂方面也坚决否认了这一收购计划，并提醒人们谣言止于智者，请大家不要以讹传讹。

然而，就在任天堂和世嘉发布官方声明的第二天，美国"纽约时报"又针对该事件发布了一篇分析性文章，文中再次含沙射影的说明这项收购计划确实存在。为此，SEGA立即对"纽约时报"的不实报道提出了抗议，并要求"纽约时报"做出公开道歉。SEGA在当日的新闻稿中表示，由于'纽约时报'的错误报道，不仅使SEGA的股价因不正常浮动而被东京证券所强制暂停交易，也令SEGA、任天堂两家公司的投资者人心惶惶。而且在世嘉和任天堂双方均做出否认后，'纽约时报'变本加厉，继续刊登类似文章。为此，世嘉要求'纽约时报'做出公开道歉，并将这则别有用心传闻的来源公布于众。

尽管双方断然否认此事，但是从事件本身分析，应该看到世嘉的资产还是有一定吸引力的。首先，世嘉在全世界各地开设了"Joypolous"为名的主题乐园，虽然由于近来收益不佳，关闭了部份游乐园，但这种遍及世界的连锁机构，任何一个游戏公司都可以用来建立属于自己的日不落帝国。其次，世嘉目前的主力游戏机Dreamcast也是一项重要资产。虽然DC在日本的销售业绩临近冰点，但北美地区的DC却占领了相当部分的市场。再者，世嘉拥有一个阵容强大的制作群，九个制作小组的业绩早已得到业界首肯。因此，不仅任天堂，世嘉的资产对任何一个试图称霸游戏界的公司都是一种无法抵御的诱惑。据说，游戏业界的出水蛟龙——微软，也大有鲸吞世嘉之意。而世嘉自己方面的情形呢？连续四年财政赤字是不争的事实，任何豪言壮语都是苍白无力的。所以，尽管当事双方都对并购计划矢口否认，但谁也无法肯定今天的传闻不会在不久的将来变成现实。

网络 NETWORK

"游戏王"引发销售狂潮 科乐美趁热打铁推续作

本刊讯　KONAMI宣布，该公司推出的GBC游戏"游戏王4～最强决斗者"在三天内便销售了200万份，甚至超过了同期发售的"口袋妖怪·水晶"，成为岁末日本市场上最为畅销的游戏软件。

"游戏王4～最强决斗者"分为"游戏"、"海马"、"城之内"三个版本，游戏中出现的卡片数量合计超过900张，包含大量珍贵的隐藏卡片，内容相当丰富，加之随游戏附赠的变化卡片也颇具珍藏价值，从而吸引了大批玩家，甚至有不少狂热玩家为了集齐所有卡片，将3个版本的"游戏王4"全部买回了家。

为了延续这股卡片对战的热潮，KONAMI日前宣布，这个在GBC上连创销售佳绩的系列也将在新主机GBA上登场，最新作"游戏王～Dungeon Dice Monsters"的发售日就订在今年3月21日，为GBA的首发保驾护航。

自1998年"游戏王"系列推出以来，全系列在日本的累计销量已突破700万套，成为继任天堂"口袋妖怪"后又一款达到天文数字销量的GB软件。

网络 NETWORK

世嘉辣手反击盗版 一块芯片一剑封喉

本刊讯　临近春节时，从日本方面传来未经官方证实的消息，可以使用盗版盘的DC主机将停止生产，取而代之的是一款不能运行现行D版软件的新型号DC主机。这对期待着春节期间大捞一把的游戏店不啻当头一棒，对DC的盗版软件市场也是沉重的打击。

其实所谓的"不能运行现行D版软件的新型号主机"就是SEGA在原有的DC主机的基础上加了一块IC（芯片），其功能就是将现有D版软件的"伪正版引导方式"彻底屏蔽！众所周知，DC主机推出后的一段时间，确实由于技术上的难题，使得D盘一直没能"出世"。但就在SEGA庆幸的时候，DC盗版盘却"正式发售"了。不久，更为完美的D版"面市"（无须引导，可以像正版一样直接在主机上运行）。因此，DC新机型是否能有效地遏制数月前开始的盗版软件，还要拭目以待。其实，从来就是魔高一尺，"盗"高一丈。只要有商业利润的驱动，盗版与反盗版的斗争就不会完结。

有关后续情况，本刊将在下期做出报道，欢迎关注。

网络 NETWORK

PS2网络计划今春正式启动 专用浏览器、MODEM发售在即

本刊讯　面对世嘉气势汹汹的网络计划，索尼也不甘示弱。据日本软件公司Ergosoft透露，他们针对PS2开发的网络浏览器"EGBROWSER"将在今年3月29日发售，售价3800日元。这种专用浏览器不仅能够上网浏览、收发E－Mail，还具备播放MP3的功能。此外各种对应PS2的56K窄频调制解调器也将在3月底陆续推出，其中性能比较突出的是"VIAGGIO"和日本太阳电子公司推出的"Online Station"。

SCE官方发言人表示，"由于PS2专用56K调制解调器与网络浏览软件发售在即，PS2的网络计划也将在今年3月正式启动，而与之相对应的是各种网络游戏也会陆续推出。"

目前，已经有八家日本游戏厂商宣布为P2开发网络游戏，它们是：SQUARE、ENIX、KONAMI、NAMCO、CAPCOM、ASCII、KOEI、TAITO。

杂谈 TALKING

世嘉欲淡出硬件市场 主机DC成为最后绝唱

本刊讯　曾经叱咤风云的游戏界知名厂商世嘉，如今在业绩每况愈下的情形下，将有可能进行企业内部的改革。根据日本媒体报道，世嘉社长大川功在接受日本记者采访时谈到世嘉未来的走向。大川功表示：世嘉今后将以开发游戏软件和网络作为业务的中心，逐步淡出游戏主机市场，开发游戏硬件将不再是世嘉的支柱产业。

回首世嘉的历史，其创造的业界神话被广为传颂。作为全球最大的街机厂商，世嘉的商标曾一时成为街机的代名词，旗下制作小组推出的游戏无论是在娱乐性上还是在创新上都难有厂商比肩，对业界的发展起到了巨大的推动作用。家用机方面，世嘉在1988年推出的MD是其最为成功的一部家用游戏机，而在其后推出的SS、DC虽然都没能再创当年的辉煌，但是仍令许多玩家沉醉其中。如今，世嘉面临的窘境令母公司CSK也回天乏术，退出硬件市场的计划令玩家沮丧。

此后，与世嘉同属一个集团的ASCII的副会长西和彦也证实了SEGA即将退出硬件市场的说法。西和彦称世嘉早就有意退出主机之争，慢慢转向其他行业。

消息传出后，关于世嘉的各类传言四起，如世嘉有意为XBOX或其他主机制作游戏或将自己旗下的硬件部门转让等等。无论如何，世嘉当年在业界一手遮天的气势已荡然无存。

事件 EVENT

“本田王子”另觅出路 入交彻底脱离世嘉

本刊讯 去年因主机销量不佳而下台的世嘉前任社长入交昭一郎，已于 2000 年 12 月 31 日辞去 SEGA 董事顾问一职，彻底脱离了世嘉公司。

入交昭一郎原是本田汽车法国分厂的负责人，27 岁时就担任了 F1赛车引擎的首席设计师，并在行销方面极富经验，有“本田王子”之称。此后入交于 1993 年进入世嘉集团，担任副社长一职。1998 年接替中山隼雄担任社长，并致力于 DC 主机的开发与宣传。但是由于 DC 在日本的销售情况临近冰点，导致世嘉连续 4 年出现财务赤字，入交也不得不在去年 6 月引咎辞职。

日前，入交对于退社一事显得相当平静，他说：现在并没有什么特别想做的事，一直到 2001 年 3 月我都将待在家中与家人在一起。

特报 SCOOP

圣诞商战大盘点 几家欢喜几家愁

本刊讯 对于欧美市场而言，每年的第四季都是最重要的，因为年底的圣诞节是传统的销售旺季，如果厂商运作成功的话，往往可以在圣诞期间大捞一笔，为这一年的辛苦经营划上一个圆满的句号。那么在 20 世纪的最后一个圣诞节厂商们都有何收获呢？

日前，美国 PC Data 公布了 2000 圣诞期间北美市场中家用游戏软件与硬件的销售排名。根据下表我们可以看出，原本因 PS2 缺货而被外界普遍看好的 DC 并没有异军突起，反而在硬件销售榜中垫底。到是 PS2 的同门师兄 PSO 荣登榜首，成为了岁末欧美市场上最为畅销的游戏主机。软件方面，尽管 DC 和 PS2 不断推出新作，但是却始终无缘销售榜的前十名，真正热销的软件还是 GB、N64 和 PS 的游戏。可见，新主机若要称霸市场还需付出更多的努力。

主机销售排名	软件销售排名
1.PSone － 292,000 台	1.口袋妖怪 金银（任天堂/GBC）
2.PS2 － 188,000 台	2.Driver 2 (Infogrames/PS)
3.N64 － 181,000 台	3.Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision/PS)
4.DC － 180,000 台	4.WWF Smack down 2 (THQ/PS)
	5.最终幻想 IX (SQUARE EA/PS)

事件 EVENT

伊拉克人也盯上了 PS2？ 游戏机能否军用尚待定论

本刊讯 据英国《太阳报》报导，美国中央情报局近日发现，在过去两至三个月内有 4000 部 PS2 被人从美国购运到伊拉克。这个现象令中央情报局和国防部大为关注。因为游戏产品曾经在军事技术方面扮演过微妙的角色。九十年代初有一家游戏模型公司，通过非法渠道将当时最新技术的可变翼飞机制成了原比例模型出售，结果引起苏联使馆的一位工作人员的注意，并最终导致新型飞机的严重泄密。

军事分析家指出，在战斧巡航导弹的轰炸过程中，需要高速传输资料以便制作地表图案，寻找目标，PS2 的图形芯片功能强大，正可用于导弹发射。据悉，伊拉克最有可能把 PS2 的技术应用在无人驾驶战机上。专家指出，只需 12 至 15 部的 PS2 便足以控制一架无人驾驶战机。另外，伊拉克还能借助 PS2 的力量，计算各种核装置的效能，以设计核武器。

然而也有持怀疑态度者，Essex 大学的电机系统中心主任唐顿（Andrew Downton）表示，电子游戏机并不适合用来组装超级计算机；如果萨达姆真的想拥有超级计算机，只要通过第三者代买计算机零组件，将这些体积微小的组件夹带、走私进入伊拉克，就可轻易达成目的。美国国防情报中心拒绝证实相关消息，只表示他们正和美国政府不同部门研究这个问题，但尚未做出结论。

面对伊拉克大批收购 PS2 的消息，SCE 已经发布官方声明，阐明 PS2 缺货现象与伊拉克大批收购 PS2 无关，同时表示他们并没有办法去控制购买者如何使用 PS2 主机。

软件 SOFTWARE

“格斗之王”重出江湖 韩国游戏厂商接手续作

本刊讯 游戏界著名格斗厂商 SNK 旗下拥有许多出色的格斗游戏系列。可惜由于某些原因被柏青哥集团收购。更惨的是，如今竟要出卖“KOF”的版权。目前，接手“KOF”版权的韩国的著名游戏厂商——EOLITH（代表作有音乐游戏“EZ2DJ”）正式宣布推出“KOF2001”。

日前该厂商在互联网上进行猛烈的宣传造势活动，并与原厂商 SNK 签定合约，亲自操刀开发“KOF2001”，而且将凭借此作来进军日本市场。

尽管是韩国的著名厂商，但是能否令新一集的“KOF”重振雄风则只有拭目以待了。

软件 SOFTWARE

“FF10”正式发布 PS2 欲显露锋芒

本刊讯 2000 年 12 月 23 日、24 日，在日本集英社主办的游戏、漫画、卡通祭典“JUMP Festival 2001”中，史克威尔的展区可谓最为抢眼，因为 FF 系列的最新作“最终幻想 10”终于在本届展会中与玩家见面了。

虽然史克威尔在展会上只放映了一段不足 30 秒钟的演示画面，但仍旧给大家留下了深刻的印象。借助 PS2 的强大机能，其逼真的画面效果和流畅的镜头转接令与会人士赞叹不已。正当大家们对“FF10”进行猜测时，最新一期的日本漫画杂志“少年跳跃”已经率先公布了“FF10”的最新开发画面。从公布的画面看，的确达到了目前 PS2 游戏中的最高水准，游戏的人物的制作效果直逼 CG，令人叹服。下面结合多方的情报及互联网的消息，为大家介绍 FF10 的部分特征：

■ 男女主人公与 FF8 中的男女主角很像，男主角名叫帝达，有着褐色皮肤及金色头发，阳刚之气十足；女主角名叫尤娜，由于自己具有召唤士的血统，所以拥有着连自己也不知道的神秘力量。

■ 故事架构主要叙述火属性召唤兽伊夫利特与水属性召唤兽之间的冲突。

■ 故事背景是被洪水淹没的荒芜世界，包含科幻要素。

■ 战斗画面无菜单窗口，像 FF8 一样全屏显示。

■ 游戏场景采用 3D 多边型设计，玩家能在其中自由探索。

■ 复合型剧情发展。

■ 第一款由真人配音的 FF，男主人公的配音演员由日本著名声优中田彰担当。

凭借史克威尔的实力，游戏的出色是勿庸置疑的。新作预定 2001 年中发售，届时，大作软件带动主机销量的说法将被再次印证。





↑这是 FF10 中的男性主人公。

特报 SCOOP

EA正式加盟“魔盒” XBOX的消息大串烧

■ 2000年圣诞前夕，全球最大的游戏发行商、有“北美南梦宫”之称的EA(电子艺界)终于宣布加盟微软的新主机XBOX。EA承诺在今年秋季XBOX首发时推出10款游戏为新主机保驾护航。

■ 美国公司National Instruments已开始对XBOX的手柄进行测试工作，该公司还特别开发了一套名为“NI PXI”的系统，以确保测试工作的准确无误。

■ 2000年12月23日，微软的官方声明指出，该公司开发中的新型家用游戏主机XBOX将无法直接播放DVD影片。如果玩家想利用XBOX收看DVD影片的话，就必须另外购买一套售价50美元的扩充装置(类似世嘉土星的VCD卡)，而凡是购买该套装置的玩家都可以免费得到无线遥控器和对应软件。详细报道请见“菜鸟通”总第2期中的“菜鸟新闻爆”。

■ 微软已经选定Wolfson Microelectronics公司的“WM9709”音效芯片作为XBOX的音源输出设备。“WM9709”音效芯片能够提供高品质的音源，支持DAC效果，同时也可以对音色进行调整和增强。

■ 微软游戏发行事业部副社长Ed Fries日前接受媒体访问表示，早在去年6月底，微软就已安排了多达百人的开发小组进行日本地区XBOX游戏的开发。目前正在开发XBOX对应游戏，总数约在12款左右。

■ 一则未经证实的消息。美国游戏商业周刊GameWEEK声称收到了一份由微软寄出的新主机硬件比较表，在该资料中XBOX的CPU并非先前公布的Pentium III 733 Mhz，而是强了许多的Pentium III 1Ghz！目前微软还未对此做出任何官方声明。不过此前微软也曾将XBOX的CPU由600 Mhz升级到733 Mhz，因此这则传闻有一定的可信度。

■ 与XBOX强化CPU的传闻相对应的是，XBOX绘图芯片的运算速度将从300Mhz下降到250Mhz，多边形的表现能力也将从每秒三亿个多边形降至每秒一亿两千五百万个多边形。

■ 为了确保2001年秋XBOX北美及日本上市时能够货源充足，微软宣布将XBOX在欧洲的发售日期推迟至2002年初。不过微软同时表示，该计划将视后续发展作出调整，如果XBOX出货一切顺利，供货充足，欧洲XBOX应该也会在今秋发售。

■ 日前微软表示，XBOX主机虽然会在北美、日本、欧洲同时推出，但XBOX不会像PS2或DC一样被分区，而游戏分区主导权在各个软件商手中。

新世纪索尼的快乐时光

文/特约撰稿人 王骏生

新世纪终于到了，诺查丹马斯的预言好像说的并不是世界末日。

刚刚打开电视没多久，就看见了比尔盖茨正在满世界嚷嚷他那个宝贝魔盒。

XBOX究竟会在新世纪里，给已经颓败并且纷乱的游戏市场带来怎样的一种冲动，现在还很难说。不过，喜欢自我欣赏的比尔盖茨至少有一个举动引起了人们的注意：XBOX不直接对应DVD影片播放！

哈！真是奇怪啊！本来已经说得好好的，可以PS2为矛头的XBOX，怎么会在最后突然取消了这个“诱人”的噱头？难道比尔的眼睛或者脑子有问题，没有看见被PS2被当作廉价DVD播放机后造成的大卖景象？

不过，静下心来好好想想看，除了PS2，难道还有其它的游戏主机内建了通用视频格式的播放功能吗？DC？GC？都没有。绝大多数硬件商最后好像都放弃了这种做法，看来，这其中除了除了价格因素之外，肯定还有些别的什么原因。

DVD的买家和游戏玩家，从表面上来看，是两个基本重合的群落。他们主要都集中在18岁到38岁这个年龄层次之间，其喜好、消费水平、消费能力等都基本相同，是互相渗透、交融的两个群体。

索尼正是看到了这一点，因而有将这两个群体一网打尽的野心也就不足为奇了，加上准备以PS2占领全世界所有客厅的决心，PS2在考虑再三之后，还是附加了DVD的播放机能——尽管因此PS2的主机价格增加了至少30美元，但由此而带来的销量却让索尼认为值得。

真的值得吗？看上去好像是的。短短一年间，PS2在日本已经出货400万，超过了DC三年的销售额，这其中有不少确实是DVD播放机能带来的实惠。

但是，索尼似乎没有考虑到一点，或者，至少有可能疏忽了很重要的一个环节。

那就是：DVD买家和游戏玩家，这真的是两个基本重合的群体吗？

如果说，这确实是两个基本重合的群体，那么，索尼的这种想法就有些一厢情愿了。道理很简单：作为一个既是DVD买家又是游戏玩家的消费者来说，他是绝对无法使用一台PS2同时看DVD和玩游戏的。如果他倾向于看DVD更多些的话，PS2的游戏功能必然被削弱；如果他倾向于玩游戏的话，PS2的DVD播放机能就没有太多的意义。一个处在这个年龄层次的消费者，在应付日常工作之后的空闲时间其实是不多的。一般来说，除了周末和周日之外，每天也就至多2~3个小时。显然的，如果PS2只是一种单纯意义上的游戏机，它就更有可能把消费者固定在游戏面前，使得PS2游戏的销售量和目的性更为明确，游戏开发商(注意：这并不是单单指索尼一家)从游戏上所获得的利润也将更可观。

如果说，这两个群体根本就不是重合的，或者说，他们只是表面相似，实际上却只有很少一部分重合的话，索尼的这种做法就更是给第三方软件商埋了一颗炸弹：至少有一定数量的消费者买PS2的人不是为了玩游戏！这叫游戏开发商如何来正确估计市场、预测软件开发方向？

也许这是因为索尼自己也有DVD软件产业，PS2的非纯游戏主机化，对公司自己并没有什么影响。

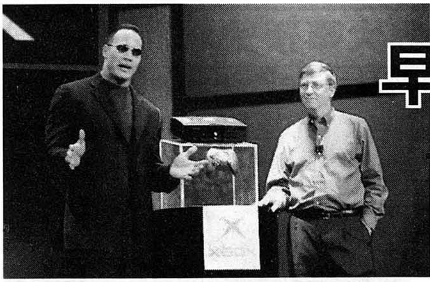
只是生意通常是要大家做、大家都赚钱的。一个人闷声大发财根本就不是商业之道。

在这个新世纪里，索尼的快乐时光并不容易来到。

软件商的抱怨，已经从开发的困难转向了对DVD播放能力的垢病。如果说开发的困难尚有办法解决的话，PS2因DVD而带来的虚假繁荣就使得软件商无所适从了。从表面上来看，PS2在日本已有400万的用户。可是，PS2销售得最好的软件却依然只是当初与主机同时发售的R5——不到60万的销量！软件商不知道在这400万用户里到底有多少对游戏感兴趣，他们无法估算出自己产品消费对象的真正数量，因此，他们也就一头雾水、一片茫然。

在新世纪的春天，索尼预备了12个大作准备放手一搏，这其中的“鬼武者”、“GT3”、“Z.O.E.”、“WE5”等都是预想中的扛鼎之作，索尼要想在即将到来的任天堂与微软的夹攻之前抢占必要份额，这些作品的销量将起到最为关键的作用。

不知道在DVD光晕的衬托之下，索尼的最终结果如何。但肯定的，如果连这些大作都无法取得应有成绩的话，软件商的叛离，已是可以想象的了。



早来的春色
——XBOX 现形记

文/本刊驻美特约记者 叶展

2001 年 1 月 6 日，一年一度的消费电子展在美国赌城拉斯维加斯开幕。

由于前几届已基本上没有游戏公司参与了，所以并没有在意。

但晚上的新闻里出人意料地出现了比尔．盖茨那熟悉的堆笑的脸，他在众目睽睽之下撤下一块黑色幕布……

天啊！居然让 XBOX 提前在 CES 上抛头露面了！

这真出乎很多人意料之外。虽然内部消息称 XBOX 的主机和手柄在 9 月份就定型了。但大家都想当然地认为微软会等到 5 月的 E3 展上才会公布 XBOX 的外观和手柄的情况。

因为毕竟 E3 才是游戏业自己的盛会。

因为毕竟 CES 已经被大部份游戏公司和玩家们遗忘了。

因为毕竟……

毕竟是微软啊！

下面就是一些关于 XBOX 的最新鸡零狗碎和由此引发的街头巷尾的议论。

外观设计：从实物来比较，XBOX 尺寸较大，比已公布的所有游戏机都大些，这是否和其内置硬盘有关呢？机体采用暗色调。黑色为主色，配以一个大大的亮绿色的圆形标志。其色彩搭配很象几年前雅达利的 64 位机美洲豹，当时美洲豹也是纯黑机身加亮色标志，给人的感觉象是只黑豹子亮着只绿眼豹视眈眈。机身表面较为复杂，有 X 型标志贯穿全身，感觉这样的设计有些繁琐，不够简洁干净。机体给人感觉厚实。总之美国味很浓，不知是微软找哪个著名的美国工业设计公司设计的。

发售配置：微软发言人宣布，XBOX 发售时将会包括主机和一个手柄，及电缆线。至于是否附带软件正在考虑中，还没有最后决定。

无法直接播放 DVD 电影：XBOX 自身实际有播放 DVD 电影的功能，但出厂时会将这项功能关闭。玩家需要再购买一个 20 美元左右的附加控制器去“启动”这项功能。（真是脱了裤子放 X 啊）

手柄设计：手柄是微软自己设计的，微软自己的设计部门以前曾设计过各种手柄，这次自然是轻车熟路。主机上有四个手柄插口，是 USB 口，但加了自己的内容，和标准 USB 并不 100% 兼容。这样人们原先希望的能使用 USB 口接各种外设如数字相机的愿望就落空了。特别奇怪的是手柄上也有一个大大的圆形绿色 XBOX 标志，人们都说那是嵌入的绿“宝石”，但如果只是装饰的话则可以说是大而无用。

图形芯片规格降低：这是最近引起争议最大的。其主频由 300MHZ 降到了 250MHZ。但据微软的人说只是调整整个主机的性能使各部更协调而已，并不是什么大问题。即使降到 250MHZ 其性能也是 PS2 等的三倍。另外主 CPU 的主频确定为 733MHZ，以前的 1G 主频的传闻不确。虽然人们认为技术上对微软不是难事。

产地：XBOX 将由微软的合作伙伴 FLEXTRONICS 在匈牙利和墨西哥的工厂生产。匈牙利的工厂负责向欧洲供货，墨西哥的工厂负责向美洲和亚洲供货。在发售后会考虑在日本设厂直接供应本地。匈牙利的总理还专门对此表示欢迎，说此举将为匈牙利创造 5000 个左右就业机会，并成为匈牙利最主要的“出口”产品之一（由此看来匈牙利的经济是不太好）。另外值得一提的是 FLEXTRONICS 是在新加坡注册的公司，在中国大陆也有很多工厂，希望能看到“国产”的 XBOX。

售价：人们最关心的，却还未公布。

发售日期：北美和亚洲是 2001 年秋，欧洲是 2002 年春。

EA 加入：在经过一年艰苦的谈判之后，EA 和微软终于达成协议：EA 将为 XBOX 开发软件。首批十款将在 XBOX 发售半年内而上市。此举无疑为 XBOX 注入了一剂强心针。因为在美日的游戏开发商中，象 CAPCOM，KONAMI，EIDOS 等都是典型的骑墙派，每种主机都要掺和一下。只有 EA 和 SQUARE 两家最牛气，不大请得动。此次微软啃下 EA 这个硬骨头确实是一大胜利。

软件太多：另外一个令人吃惊的消息是微软正在重新规划 XBOX 首发软件的阵容。据说是由于首发软件太多，微软正和各游戏公司谈判希望他们能把线拉长些，把一些游戏延长到第二批，第三批发售，免得游戏过多过滥。

玩家着眼：XBOX 设计之初曾采样咨询了 5000 名玩家的意见，询问他们的想法，需要什么样的功能，什么样的改进。象超长的手柄线就是玩家提出的建议之一。

为何提前公布 XBOX 外形：据人们估计，微软迫不及待地提前公布 XBOX 外形，也是看到 PS2 目前面临的困难，如供货不足等，引起玩家怨声载道。而乘虚而入提前公布 XBOX，提前把气势搞起来，对微软来说自然是很有利。玩家在受到 SONY 不守承诺无法供货的伤害后也有见异思迁的倾向，XBOX 此时第三者介入能够事半功倍。先公布外形，到 5 月 E3 展再破解 XBOX 价格的最后的悬念，到秋天发售，这一年的新闻事件是够紧凑的啊！

XBOX 主机外型面面观

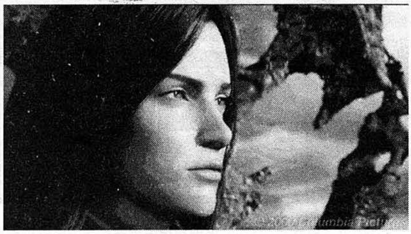


2001 年游戏业界大事预览

2001 年的游戏业界都有哪些计划安排呢？不用着急，让我们先试着归纳一下今年的业界时间表吧。

首先，第一个值得关注的是 3 月 21 日任天堂新掌机 GBA 的发售。由于 GB 曾创造过极为辉煌的业绩，所以作为 GB 后继机种的 GBA 同样受到了业界关注。而后 GAMECUBE 和 XBOX 将在今秋登场。不过它们首先会在 5 月份于美国洛杉机举办的电子娱乐展（通称 E3 展）上露面。在那里除了能看到大量对应软件外，还可以得知主机的售价。今后的市场份额之争也许就会从那时起初见端倪吧。软件方面，本刊将会对令人期待的新作进行连续报道。目前比较惹眼的将是 PS2 软件的日渐充实。

除此之外，网络游戏热是否会到来？大作的动向如何？世嘉为其它硬件提供软件将在何时？也将是这一年中引人关注的话题。



↑“最终幻想”电影版中惟妙惟肖的面部特写令人叫绝。

事　件	时　间	备　注
PS2 软件“GT3”发售	2 月 15 日	号称是迄今为止将 PS2 机能发挥得最为充分的大作。由于采用了全面抗锯齿机能，画面效果出众，甚至可以描绘出因赛道上热空气对流而产生的扭曲画面。SCE 期盼“GT3”的出色表现能够一扫人们对于 PS2 性能的质疑。
32 位手掌机 GBA 发售	3 月 21 日	GBA 是和 GB 一样紧凑而轻便的便携机，它能够提供 1.5 倍于 GBC 的液晶显示屏和 32 位的 CPU，可以实现 4 台主机的同时对战。任天堂承诺，在 3 月 21 日会有超过 10 款软件随主机首发。
人气大作“樱大战 3”发售	3 月 22 日	“樱 3”是在日本玩家中期待度最高的 DC 游戏。游戏本身凭借着 DC 机能而大幅提升，而新人物的出现和新系统的导入也使游戏的魅力大增。
2001 年日本春季电玩展开幕	3 月 30 日～4 月 1 日	即将开幕的春季电玩展颇受业界关注。据说微软在展会上将正式公布日本厂商为 XBOX 开发的游戏和史克威尔加盟 XBOX 的消息。此外“FF10”等 PS2 大作也将露面发布。
2001 年美国 E3 大展开幕	5 月 17 日～5 月 19 日	本界 E3 大展的主题是“接触未来”，届时 XBOX 将确定发售日期和售价。而任天堂的 NGC 也极有可能在其间明确发售日期。加之 PS2 会以质、量兼备的软件进行造势，所以 E3 将是今年的焦点所在。
任天堂 GAMECUBE 日本首发	7 月	拥有令人期待的性能的任天堂新主机，与 GBA 互动将是她最有利的“武器”。
FF 电影版公映	今夏	“FF”电影版的推出是史克威尔迈向国际化的重要一步，尽管内容与“FF”无任何瓜葛，但凭借史克威尔的技术仍是让人分外期待。
“任天堂 SPACE WORLD”开幕	8 月	“任天堂 SPACE WORLD”是任天堂一年一度的自办制品展，而此次展会必会发布关于 NGC 的详细情报，另外，GBA 的新游戏相继公布也是焦点所在。
任天堂 GAMECUBE 登陆北美	今秋	任天堂的 N64 及 GB 系列都是北美非常畅销的主机，此次登陆北美是任重而道远。
PS2 白金大作 FF10 发售	年中	这是史克威尔在 PS2 上的重头戏，有关此游戏的详细内容请参看“游戏新闻眼”。
2001 年日本秋季电玩展开幕	9 月 20 日～9 月 22 日	在展会中将有大批新主机的游戏供玩家试玩，因此 XBOX 能否在被日本玩家所接受也可以在本届展会上初见端倪。
微软利器 XBOX 发售	今秋	微软的主机在全球同时发售，北美市场的反映值得关注，因为北美将是 XBOX 成败的关键。而经过大力宣传造势后在日本的首发也要看日本玩家的“脸色”了。
PS2 大作“合金装备 2”发售	预定年内	KONAMI 目前最有声势的重量级大作，PS2 版的游戏效果是否能如展示版一样出色则是期待者关注的所在。另外，XBOX 版也将于 PS2 版发售后不久面市。
PS2 大作“生化危机 4”发售	预定年内	PS2 版的最新作，剧情及效果都值得玩家期待。除 PS2 版外 CAPCOM 也将推出对应其他主机的版本。

注：部分事件的发生时间与备注为本刊预测，欲知详细内容还请读者留意今年“电软”的“游戏新闻眼”及“菜鸟通”的“菜鸟新闻爆”。

新 闻 短 波

■ DC版“星战”开发计划终止：Lucasarts日前宣布将取消DC版“Star Wars：Super Bomb and Racing”的开发计划，但是PC和PS2版仍将按计划在今年春夏之交推出，看来DC玩家又要失望了。

■ NAMCO准备为XBOX与GAMECUBE制作游戏：根据日本电玩杂志透露，日本多家知名游戏厂商都将采取“跨平台”制作游戏的发展方向，而一直被人们视为SCE左膀右臂的NAMCO也表示出对XBOX和NGC的浓厚兴趣。NAMCO游戏开发部部长原口洋一在接受采访时表示，今后他们将为更多的游戏主机制作游戏，尤其是在微软的XBOX与任天堂GAMECUBE发售后，NAMCO将根据每台主机的特性推出不同的软件。不过在这两台发售之前，NAMCO还是会把重心放在PS2软件的开发工作上。

■ PS2新作发布会召开：去年末SCEI在东京举办了一场名为“PlayStation 2 Party”的游戏发布会，一举公布了14款预计今年上半年发售的PS2大作。由于PS2软件难于开发，导致软件款数较少，因此这些游戏的表现颇受关注。关于14款作品的情况请留意下文。

■ GT赛车3：号称是迄今为止将PS2机能发挥得最为充分的大作。由于采用了全面抗锯齿机能，画面效果出众，甚至可以描绘出因赛道上热空气对流而产生的扭曲画面。SCE期盼“GT3”的出色表现能够一扫人们对于PS2性能的质疑。该作确定今年2月15日发售。

■ 随身玩伴2：在女性玩家中引起轰动，并荣获99年日本CESA大奖的宠物猫「井上多罗」，将与PS2玩家再次见面。除设定更具人性化外，游戏中3D多边型与实摄影片的完美结合也颇受关注。

■ Remote ON：一款新类型游戏，运用PS2无线遥控器，玩家能在虚拟的游戏空间中与他人交流，体验的交互乐趣。

■ 王牌空战4：在发布会上首次公开的大作，其超逼真的画面效果令人叹为观止。与前作相似，“王牌空战4”仍将加入“长期战役模式”和“假想机体”。预计2001年夏天发售。

■ 风之克罗诺亚2：以3D多边型描绘童话世界的人气续作，预计今年3月推出。

■ PaRa PaRa Paradise：在街机厅引起轰动的作品，有专用控制器配合发售，暂定今春推出。

■ 世界足球·胜利十一人5：享有极好口碑的足球游戏，其细腻的动作和多变的战术配合使在场观摩的玩家瞠目结舌。预定今年3月推出。

■ Z.O.E.：由“合金装备”原班人马开发的机器人对战游戏，具有同“新世纪福音战士”一样深奥的剧情。今年3月1日推出。

■ 合金装备 索利德2·自由之子：令人望穿双眼的大作，目前开发完成度仅为20%，预定今年内发售。体验版附带在“Z.O.E.”中于3月1日推出。

■ 鬼武者：由知名游戏制作人稻船敬二和硬实明、金城武合力制作的超级大作，游戏中充满了日本战国时期的气氛，系统经过一再修改及完善，CAPCOM自信能达到百万销量。预计今年1月25日推出。

■ 决战Ⅱ：大受好评的战略模拟游戏，这次游戏的舞台设定为中国的三国时代，刘备为了拯救被曹操掳走的爱人貂蝉，而率领同伴跟曹军对抗。虽然故事与历史不符，但游戏在制作上更加出色，将会出现500多人同屏大乱斗的场面。预定今年3月发售。

■ 电车GO！3通勤篇：著名系列的PS2最新作，不仅画面大幅提升，还收录了日本最新电车路线，并且加入真实时间制及天气变化，并有专用控制器发售。预计今年3月推出。

■ 怪物农场：在PS上热销的著名怪物养成游戏。利用PS2的机能制作出极为华丽细致的效果，游戏内容也更加丰富。

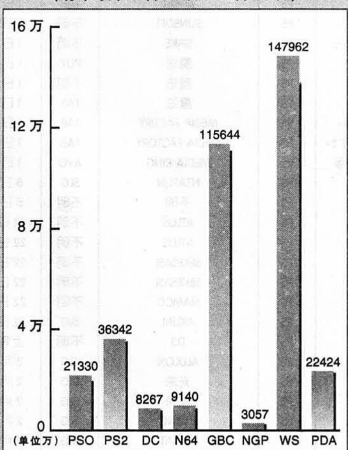
■ 车用PSone液晶屏幕登场：在本届于美国赌城拉斯维加斯举办的“消费电子展”中，美国游戏周边厂商Inter Act展示了对应PSone主机的车用液晶屏幕。该液晶屏幕预计于今春在北美率先发售，售价149美元。

■ PS2版“高达”销量喜人：BANDAI在2000年12月21日发售的第一款PS2游戏“机动战士高达”受到了日本玩家的热烈欢迎，在短短4

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间11月20日～12月10日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间11月13日～12月10日）

2000.11.13～11.19	2000.11.27～12.3
1.GB软件：占市场份额39.1%	1.PS软件：占市场份额75.9%
2.PS2软件：占市场份额28%	2.N64软件：占市场份额9.9%
3.N64软件：占市场份额17.7%	3.GB软件：占市场份额7.5%
5.PS2软件：占市场份额8.9%	4.PS2软件：占市场份额3.4%
6.DC软件：占市场份额5.6%	5.DC软件：占市场份额3.3%
2000.11.20～11.26	**2000.12.4～12.10**
1.GB软件：占市场份额30.6%	1.GB软件：占市场份额30.6%
2.PS软件：占市场份额25.9%	2.PS软件：占市场份额25.9%
3.PS2软件：占市场份额19.9%	3.PS2软件：占市场份额19.9%
4.N64软件：占市场份额15.6%	4.N64软件：占市场份额15.6%
5.DC软件：占市场份额8%	5.DC软件：占市场份额8.0%

● PSO：PS ONE，PS的便携式主机；
● PS2：PLAY STATION 2，SONY推出的128位电视游戏机；
● DC：DREAMCAST，SEGA推出的32位电视游戏机；
● N64：NINTENDO 64，任天堂推出的64位电视游戏机；
● GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的8位彩色手掌机；
● NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK推出的16位彩色手掌机；
● WS：WONDER SWAN，BANDAI推出的16位手掌机，包换WSC；
● PS PDA：POCKET STATION，SONY为PS推出的PDA。

天内已经销售了 35 万套，大大超出了 BANDAI 预想，估计到今年 3 月底总销量将突破 50 万套。为了趁热打铁，BANDAI 还会在明年推出 PS2 版“机动战士高达·宇宙篇”，成为本作的结局篇。

■“DQ7”出货量突破 400 万套：ENIX 公司日前宣布，PS 版 RPG 大作“勇者斗恶龙 7”的累计出货量已经超过了 400 万套，在日本历代游戏累计出货量排行榜上位居第 6 位。

■ PC 版“格兰蒂亚 2”引弦待发：GAMEARTS 日前宣布，曾在 DC 上发售的 RPG 大作“格兰蒂亚 2”也将于近期推出 PC 版。该作的移植工作由韩国游戏厂商 GAMESHOT 负责。确切发售日不明。

■ 美版“梦幻之星网络版”发售日确定：SEGA 美国分公司宣布，目前在日本引发网络对战热潮的 DC 大作“梦幻之星网络版”将在今年 2 月 23 日登陆北美。由于“梦”具有完善的网络功能，因而受到了玩家们的热烈期待。另有传闻说，虽然正式版尚未推出，但是日版“梦幻之星网络版”已流入北美市场，其短期销量甚至超过了美版的“NFL Gameday 2001”和“塞尔达传说·姆吉拉的假面”！

■微软开发符合东方玩家口味的 RPG：微软游戏事业部副社长 Ed Fries 在接受采访时表示，目前微软正在开发多款符合东方玩家口味的 RPG 游戏，其中包括类似“塞尔达”的动作 RPG 和类似“最终幻想”的正统 RPG，此外还有多款对应 XBOX 宽频网络的游戏正在精心制作中。

■“VF－X”即将发布：SEGA AM2 日前在官方网站上透露，利用新基板“NAOMI2”开发的神秘大作“VF－X”将在今年 2 月 23 日、24 日举办的日本 AM SHOW 中正式公开。请各位 VF 迷留意后续报道。

■ 光荣发布“三国志”最新作：近日，KOEI 正式对外公布了招牌游戏“三国志 VIII”的最新消息。新作在强化视觉效果的同时，更加强调各角色之间的“人际关系”。以前那种练就神功即可觑觎天下、一统江湖的局面将被淡化。与其他武将义结金兰还是不共戴天将直接影响到游戏的进程及难度。“三国志 VIII”也将搭载网络功能，但具体细节尚不得而知。游戏预计今年春天发售，售价未定。

■“保镖”续作计划公开：据日刊“ファミ通”统计，去年末发售的 PS2 大作“保镖”在日本的首发销量为 22 万，成绩差强人意。而该游戏的制作人寺田贵司在接受采访时透露：“保镖”续作的开发工作已经纳入日程。“保镖 2”的主角应该是那个有纹身的酷哥 KOUN，游戏主要讲述他过去一段不为人知的经历。

■“生化危机 4”跨平台推出：日前，CAPCOM 在美国拉斯维加斯举办的“Second Annual Gamers Day”发布会上透露，销量最大的恐怖系列游戏“生化危机”的第 4 代作品的开发工作非常顺利，有望在今年内率先登场 PS2。不过为了分摊庞大的游戏开发费用，在 PS2 版“生化危机 4”推出后，对应其它次世代主机的“生 4”也将于 2002 年相继推出。

■ FF10 主题歌演唱者确定：日本冲绳的民谣歌手 Rikki 将担任 FF10 主题歌的演唱。Rikki 以演唱冲绳当地的“奄美民谣”而闻名，而同样来自冲绳的 FF 系列的作曲家植松伸夫也对她轻盈飘逸的嗓音颇为欣赏，因而最终选定民谣歌手 Rikki 为 FF10 主题歌的演唱者。

■ 最新 PS2 出货量统计：SCE 日前表示，目前 PS2 在北美和日本的出货量已经分别达到了 100 万台和 400 万台。另外，在今年 3 月前 SCE 还将向英国提供 40 万台 PS2，以满足当地玩家的需求。

■ 在微软推出 XBOX 时声称可以使用宽频网络对战，让不能上宽频网的玩家非常失望，但现在 XBOX 也将推出 56K MODEM 的附加套件，让窄频玩家也可以享受联机对战的乐趣。

■ 世嘉办公大楼遭法院查封！？：近年来，世嘉祸不单行，在连续 4 年财务赤字后，如今又陷入了一个更为尴尬的境地——由于两年前的一场涉嫌侵权的官司，世嘉本社的第 2 馆办公大楼已被东京地方法院勒令强制拍卖！到底 SEGA 办公大楼的命运如何，请读者收看“菜鸟通”总第 2 期中的详细报道。

■ GBA 发售箭在在弦上：根据日本经济新闻报道，任天堂即将于今年 3 月 21 日发售的全新掌机 GBA，第一年的产量目标为 2400 万台。虽然产量并不能直接显示销售情况，但是仍然表明了 GBA 强大的生命力和能量。根据任天堂透露的消息，确定与 GBA 首发的软件已有 7 款：马里奥赛车 Advance、滚滚欢乐球、F－ZERO FOR GBA、拿破仑战史（以上 4 款软件均由任天堂开发）、魔兽守护者、寂静岭、恶魔城·月轮（以上 3 款软件均由 KONAMI 开发）。预计到 3 月 21 日，随主机发售的软件将达到 10 款以上。另，GBA 在北美的发售日期暂定为今年 7 月。

（本期“新闻眼”得到了编辑风林的大力协助，特此致谢！）

2001 年 2 月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
麻雀占卜～月亮上的女神们～	麻雀占いフォルトゥーナ～月の女神たち～	PS	AFIKET	TAB	1日
VALUE1500 小欧的绘画逻辑 3	value 1500 おーちゃんのお絵かきロジック 3	PS	SUNSOFT	不明	1日
SPIKE 图书馆 4	スパイクライブラリー＃004 サイフォン・フィルター	PS	SPIKE	不明	1日
大江户风水因果定律 花火 2	大江户风水因果律 花火 2(廉价版)	PS	魔法	PUZ	1日
传中(廉价版)	キラーパス(廉价版)	PS	魔法	不明	1日
将棋最强 自己通(廉价版)	将棋最强 プロに学ぶ(廉价版)	PS	魔法	TAB	1日
王中王柏青哥帝王 5	Best of the Best パチスロ帝王 5～コングダム・スーパースターダスト・フライングモモンガ～	PS	MEDIA FACTIRY	TAB	1日
王中王柏青哥帝王 6	Best of the Best パチスロ帝王 6～カンフーレディー・バンバン・プレリュード 2～	PS	MEDIA FACTORY	TAB	1日
普及版 1500 系列神宫寺三部曲合集	普及版 1.500 シリーズ！探侦神宫寺三郎 Early Collection 普及版	PS	MEDIA RING	AVG	1日
PANZER FRONT BIS	PANZER FRONT bis.	PS	NTAPLIN	SLG	8日
拉面桥	ラーメン桥トミコレ・ベスト	PS	不明	不明	8日
阿基亚初回生产限定版	アイシア初回生产限定版	PS	ATLUS	不明	22日
阿基亚 20000 个限定版	アイシア 20000 个限定デラックスパック	PS	ATLUS	不明	22日
超级生命 1500 系列 SCREEN	SuperLite 1500 シリーズ Screen	PS	SEKESASI	不明	22日
超级生命 1500 系列布兰西的精灵	SuperLite 1500 シリーズフランベルジュの精灵	PS	SEKESASI	不明	22日
波鲁佛斯	ボルフォス	PS	NAMCO	不明	22日
GGS2000 系列 BMX	GGS2000 シリーズデイブミラフリースタイル BMX	PS	AKLIM	SLG	22日
SIMPLE 1500 系列 VOL 55 褶子	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.55 THE ダーツ	PS	D3	不明	上旬
制作支票(廉价版)	チェックメイト(廉价版)	PS	ALDLON	SLG	2月
三国志 III	三国志Ⅲ	PS	光荣	SLG	2月
三国志 VII	三国志Ⅶ	PS	光荣	SLG	2月
私立凤凰学园 2 年纯情组	私立凤凰学园 2 年纯情组	PS	J WING	SLG	2月
带仓鼠出去玩	ハムスターのお出かけ	PS	NAXAT	SLG	2月
ONI 零－复活	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～复活～	PS	PANDORA BOX	RPG	2月

2001年2月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
全明星 DDRGB	おはスタ Dance Dance Revolution GB	GB	KONAMI	SLG	8日
DDR GB3	Dance Dance Revolution GB3	GB	KONAMI	SLG	15日
没有分寸	ぽつぷんぽつぷ	GB	不明	不明	16日
肌肉番 GB3～新世纪生存者列传～	筋肉番付 GB3～新世纪サバイバル列传！～	GB	KONAMI	ACT	22日
巫术	ウイザードリイ	GB	ASCII	RPG	23日
巫术 II	ウイザードリイⅡ・リルガミンの遗产	GB	ASCII	RPG	23日
巫术 III	ウイザードリイⅢ・ダイヤモンドの骑士	GB	ASCII	RPG	23日
口袋之王	ポケットキング	GB	NAMCO	RPG	23日
超级口袋乒乓球	スーパーロボットピンボール	GB	MEDAI	SPG	23日
可笑的小狗冒险 GB	笑う犬の冒险 GB SILLY GO LUCKY！	GB	CAPCOM	不明	23日
胜负师传说 哲也 新宿天运篇	胜负师传说 哲也 新宿天运编	GB	ADENA	RPG	上旬
宠物系列 4 可爱的小猫	なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫	GB	M D O	SLG	2月
你的区域	ギミックランド	GB	ALFA DREAMAST	不明	2月
神的战斗	コトバトル	GB	ALFA DREAMAST	不明	2月
羊皮武士	サムライキッド	GB	光荣	不明	2月
奇克奇克机器	チキチキマシン猛レース	GB	不明	不明	2月
露尼	ルーニーテューンズコレクターマーシャンクエスト	GB	不明	不明	2月
GB 口袋资料碟	ゲームボーイウォーズポケットタクティクス	GB	任天堂	ETC	2月
塞尔达传说 不思忆的果实 时空之章	ゼルダの传说ふしぎの木の实 时空の章	GB	任天堂	A・RPG	2月
塞尔达传说 不思忆的果实 大地之章	ゼルダの传说ふしぎの木の实 大地の章	GB	任天堂	A・RPG	2月
高尔夫	モバイルゴルフ	GB	任天堂	SPG	2月
梦的海盗团诞生(卡通版)	From TV animation ONE PIECE 梦のルフィ海贼团诞生！	GB	BANPULEST	不明	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
午夜俱乐部・暴走街头	MIDNIGHT CLUB	PS2	不明	不明	1日
GT 赛车 3 A-SPEC	グランツーリスモ 3A-spec	PS2	SCEI	RAC	15日
TSUGUNAI～偿还～	tsugunai～つぐない～	PS2	SCEI	RPG	22日
空战	空战	PS2	角川书店	SLG	22日
光速谷川将棋	光速谷川将棋	PS2	SATA	TAB	22日
决战 II	决战Ⅱ	PS2	光荣	SLG	下旬
LUNATIC DAWN TEMPEST	LUNATIC DAWN TEMPEST	PS2	ATDING	不明	2月
NBA 实况 2K1	NBA ライブ 2001	PS2	EA	SPG	2月
回忆的阴影	シャドウオブメモリーズ	PS2	KONAMI	SLG	2月
机甲兵团 J-凤凰的序章	机甲兵团 J-PHOENIX"序章篇"	PS2	TAKARA	SLG	2月
恐龙	DINOSAUR(ダイナソー)	PS2	UBI SOFT	ACT	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
心理游戏	ザ・心理ゲーム	DC	WIJIND	AVG	1日
CR 宝藏探险	ネッパチⅥ@VPACHI～CR お宝探检队～	DC	DAYKOK	不明	15日
飞空之舞 i	エアロダンシング i	DC	CRI	SLG	15日
超时空要塞 M3	マクロス M3	DC	翔泳社	STG	22日
超时空要塞 M3 角色设定 BOX	マクロス M3 キャンペーンリミテッド BOX	DC	翔泳社	STG	22日
MSR	MSR-METOROPOLIS STREET RACER-	DC	SEGA	RAC	22日
FISH EYES WIND	FISH EYES:Wild	DC	不明	不明	22日
西风狂诗曲	西风の狂诗曲(ラプソディー)	DC	SOFT MAX	RPG	2月
春雨晒日	春雨晒日	DC	NEC	SLG	2月
黄金之门 第3卷	エルドラドゲート第3巻	DC	CAPCOM	RPG	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
机动战士高达 Vol.SIDE7	机动战士ガンダム Vol.SIDE7	WS	BANDAI	SLG	1日
宇宙战舰大和号	宇宙战舰ヤマト	WS	BANDAI	SLG	上旬
SD 高达英雄传～骑士传说～	SD ガンダム英雄传～骑士传说～	WS	BANDAI	不明	2月
SD 高达英雄传～武者传说～	SD ガンダム英雄传～武者传说～	WS	BANDAI	不明	2月
黑冰之战斗	ダークアイズ～バトルゲート～	WS	BANDAI	不明	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
回音三角洲	エコーデルタ	N64	任天堂	不明	2月
动物番长	动物番长	N64	任天堂	不明	2月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为1月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为2000年12月1日～12月30日，这期间共收到有效选票6900票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:99.2.11	3534
2	2	最终幻想9 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2K.7.7	2824
3	3	生物危机3·最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	2574
4	4	恐龙危机2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2K.9.6	2290
5	5	寄生前夜2 厂商:SQUARE 类型:AVG+RPG 发售日:99.12.16	1794
6	6	实况胜利十一人4 (KONAMI、SPG)	1306
7	8	实况胜利十一人2000 (KONAMI、SPG)	1093
8	7	超级机器人大战α (BANPRESTO、SLG)	1073
9	9	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	1053
10	12	勇者斗恶龙7 (ENIX、RPG)	1019
11	新	射雕英雄传 (SCEI、RPG)	822
12	10	生物危机2 (CAPCOM、AVG)	819
13	11	龙骑士传说 (SCE、RPG)	710
14	15	最终幻想7 (SQUARE、RPG)	630
15	13	北欧战神传 (ENIX、RPG)	627

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想X 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:预定2001年春	2804
2	6	鬼武者 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2001年1月25日	2682
3	5	樱大战3～巴黎的燃情岁月 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2001年春预定	2290
4	7	GT赛车3 机种:PS2 厂商:SCE 类型:RAC 发售日:2001年2月15日	2152
5	新	沙加徽章 机种:PS 厂商:ENTER BRAIN 类型:S.RPG 发售日:2001年3月	1871
6	8	合金装备2～自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001年预定	1712
7	新	最终幻想2 机种:WSC 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:未定	1219
8	新	星海传说3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1018
9	新	最终幻想3 机种:WSC 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:未定	949
10	新	风来的西林GB2～沙漠的魔城 机种:GB 厂商:CHUNSOFT 类型:RPG 发售日:未定	901

2000年排行榜年度大阅兵

以下排行是根据2000年全年的美年达中国电玩榜拟定的。其中厂商排名是依据厂商上榜游戏的款数得出的，游戏类型排行是依据上榜游戏的类型统计出的，机种排行是依据全年上榜游戏所属机种统计出的。

1	SQUARE	FF8、FF9、FF7、圣剑·玛娜传奇、PE、PE2、穿越时空、放浪冒险谭
2	KONAMI	合金装备、寂静岭、WE4、WE2000、WE3 FINAL版
3	CAPCOM	生2、生3、恐龙危机、恐龙危机2
4	NAMCO	铁拳3、R4、宿命传说
4	SNK	KOF97、KOF98、KOF99
6	SCE	龙骑士传说、GT2
6	ENIX	北欧战神传、DQ7
7	KOEI	大航海时代4
7	BANPRESTO	超级机器人大战α

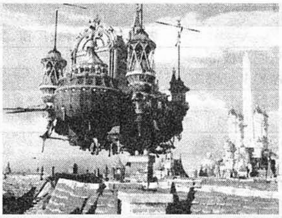
2000年度排行榜游戏厂商排名

根据表中显示史克威尔是2000年美年达电玩榜上的绝对霸主！上榜作品多达八款，是其它厂商的两倍之多！不仅体现了我国PS玩家对史氏的爱戴与支持，也证明了史氏作品质量上的上成。比如FF系列、PE系列等在日本极火的大作也都出现在了榜上，可见史氏作品不仅是对应日本市场，而在全世界都拥有广泛玩家。作为当前游戏的先锋厂商，史氏当之无愧。

另外，从表中看来CAPCOM真的已是AVG霸王了！2000年上榜全部四部作品全是AVG！显然，这几年CAPCOM能够盈利也全托了"生化"的福了。而自家的另一主打格斗游戏竟然没有一款现身（跟DC主机在国内普及量不够有点关系）。反观SNK则全是KOF的天下（合金弹头2的移植推迟关系重大，不然必要再加一款）了，仅靠一款游戏支持能不垮吗？科乐美在大陆最为著名的足球系列也是毫不示弱，全五款同厂游戏竟占三款，而另外两款则已成为当今科乐美的主力代言游戏，人气极盛。南梦宫仅有三款，当然也是熟透了的那三个。其它最引人注目的则是十二期一口气上榜的ENIX的DQ7，能有那么多玩家支持它，令我颇感意外。问题是，它能坚持多长时间？

游戏类型排行

1	RPG
2	AVG
3	FTG
4	SPG
5	SLG
5	RAC
7	ACT



↑RPG第一！看来我国玩家仍是比较偏好文字游戏，当然，也证明了玩家中对史克威尔比较倾心的仍是占大多数。而凭借"生化"的人气，AVG拿下了第二名，另外，科乐美的"寂静岭"也是人气指数颇高的游戏。

游戏机种排行

1	PS
2	ARC
3	SS
4	DC
5	GB



↑从榜中我们可以了解到PS在我国玩家中的普及率有多高。相反，令我意外的是本应在我国人气强劲的GB却只能排在最后而已，真是事事难预料，只希望不是因为PS的CG将玩家的目光都吸引去了……

大奖得主、"射雕英雄"纷纷现身！GB"游戏王"震撼日本！

●这一期终于"摇"出了大奖的得主，可喜可贺。另外，本期也对去年全年的投票作了总结，玩家们最爱玩什么游戏一看便知。

●本期另一耀眼的游戏就是PS上的首部原创中文武侠RPG——"射雕英雄传"的登榜，第一次就冲上了十一名的位置。对于游戏本身而言，无论在各方面都要强于其它的武侠RPG(包括PC)。游戏一经推出，各地反映强烈，"GAME BAR"的评论如雪片般飞来，而且据目前情况看，大部分的玩家都是交口称赞，可见玩家对于中文游戏的支持。为此，栏目责编风林已经在"点评"栏目中开辟了关于"射雕"的大讨论，并且将进行连载（具体期数待定），对该游戏情有独钟的玩家不妨留意。

●日本期待榜方面，非常引人瞩目的就是两款"最终幻想"的登场，由此可见WSC的人气及史克威尔所起到的作用，应该说WSC的前途一片光明，至少是比较乐观的。

●不过，事事无绝对，就在WSC卖得热火朝天得时候，正如上一期编者说的，任天堂的杀手锏——"口袋妖怪·水晶"第一周销量达到了七十万份以上，不由得敬佩任天堂的厉害，这下，山内大爷又在笑着数钱吧？

●"水晶"厉害，还有更厉害的呢！科乐美的招牌卡片游戏"游戏王"的GB最新一集"游戏王4～最强决斗者"的第一周销量令人瞠目结舌，达到了一百二十二万份以上！这个数字在2000年全年也是少见的（除了那两个RPG），可以说"游戏王"的风潮是越刮越烈了。照目前的趋势看，超过二百万份易如反掌，尤其对于遭遇到强有力挑战的GB系掌机来说，犹如一针强心剂。恐怕，年末的大赢家非GB莫属了。



日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		得票
勇者斗恶龙 7	(PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	1569
最终幻想 9	(PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	917
永恒传说	(PS、NAMCO、RPG)	546
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~	(N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	320
最终幻想 7	(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	286
最终幻想 8	(PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	237
北欧战神传	(PS、ENIX、RPG、99.12.22)	222
异度装甲	(PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	219
街	(PS、CHUNSOFT、AVG、不详)	217
格兰蒂亚 2	(DC、GAME ARTS、RPG、2K.8.3)	204

日本家用机游戏累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		得票
最终幻想 9	(PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	37455
勇者斗恶龙 7~伊甸的战士们	(PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	32128
最终幻想 7	(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	8883
最终幻想 8	(PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	8592
超级机器人大战 α	(PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25)	7872
心跳纪念品 2	(PS、KONAMI、SLG、99.11.25)	7730
北欧战神传	(PS、ENIX、RPG、99.12.22)	6677
异度装甲	(PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	6255
格兰蒂亚 2	(DC、GAME ARTS、RPG、2K.8.3)	5487
街	(PS、CHUNSOFT、AVG、不详)	5409

街机游戏当月排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)		计票
99 格斗之王	(MVS、SNK、FTG)	1265
97 格斗之王	(MVS、SNK、FTG)	1164
合金弹头 2	(MVS、SNK、STG)	646
98 格斗之王	(MVS、SNK、FTG)	467
合金弹头 X	(MVS、SNK、STG)	406
格斗之王 2000	(MVS、SNK、FTG)	254
合金弹头 3	(MVS、SNK、STG)	244
吞食天地 2·赤壁之战	(CPS1、CAPCOM、ACT)	192
侍魂·天草降临	(MVS、SNK、FTG)	145
打击者 1945·2	(不明、彩京、STG)	124

日本家用机月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		销量(总计销量)
游戏王 4~最强决斗者	(GB、NINTENDO、SPG、2K.12.7)	147007(147007)
永恒传说	(PS、NAMCO、RPG、2K.11.30)	78495(78515)
马里奥聚会 3	(N64、NINTENDO、ETC、2K.12.7)	64242(64242)
勇者斗恶龙 3	(GB、ENIX、RPG、2K.12.8)	62558(62558)
最终幻想	(WSC、SQUARE、RPG、2K.12.9)	50806(60573)
RPG 工具 4	(PS、ASGII、SLG、2K.12.7)	50492(3716224)
洛克人 X5	(PS、CAPCOM、ACT、2K.11.30)	38056(655904)
真女神转生~黑之书/红之书	(GB、ATLUS、RPG、2K.11.17)	33279(68191)
燃烧吧！私立学园	(DC、CAPCOM、FTG、2K.12.7)	31471(31471)
机器领袖 V2	(N64、NINTENDO、S·RPG、2K.11.10)	30634(30634)

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)		得票
德比共有俱乐部 2000	(NAOMI、SEGA、SLG)	45715
罪恶工具 X	(NAOMI、SAMMY、FTG)	17426
VR 射手 2·2000 版	(MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	16392
CAPCOM VS.SNK 千禧之战	(NAOMI、CAPCOM、FTG)	16227
VR 战士 3·组队战	(MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	14197
POWER SMASH	(NAOMI、SEGA、SPG)	10149
忍者·攻击	(NAOMI、NAMCO、ACT)	8729
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板	(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	8022
山脊赛车 5	(SYSTEM 246、NAMCO、RAC)	7629
燃烧吧！私立学园	(NAOMI、CAPCOM、FTG)	6500

欧美家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)	
东尼滑板 2	(PS、ACTIVISION、SPG)
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	(PS、EIDOS、AVG)
蜘蛛人	(PS、ACTIVITION、ACT)
悉尼 2000	(PS、EIDOS、SPG)
口袋妖怪 黄	(GB、NINTENDO、RPG)
天诛 2	(PS、ACTIVISION、ACT)
TOCA 世界房车大赛	(PS、CODEMASTERS、RAC)
口袋妖怪斗技场	(N64、NINTENDO、RPG)
WWF ROYAL RUMBLE	(DC、THQ、SPG)
口袋妖怪 绿	(GB、NINTENDO、RPG)

以上排行榜中"日本家用机排行榜"和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 12 月 22 日~2001 年 1 月 5.12 日合并号三期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2001 年 1 月 5.12 日合并号。

本期参与"美年达中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

浙江杭州	周琛	甘肃敦煌	辛晨光	上海闵行区	陈亮	贵州铜仁	谢汛	浙江绍兴	马勇智
新疆乌鲁木齐	宋军	江西赣州	李路	北京清华	徐强	山西长治	温涛	北京通州	马金昭
上海普安	江万里	广西梧州	梁思航	内蒙古乌海	张佳音	四川宁南	包永浩	山东龙口	刘黎明
贵州湄潭	张恒	海南儋州	许宏晶	陕西西安	卢伟	重庆沙坪坝	徐阳	云南昆明	罗思达
河北邯郸	张会祥	山西侯马	季海青	海南儋州	霍业泉	新疆克拉玛依	魏玉军	辽宁沈阳	林杉
广东珠海	李观宝	甘肃兰州	付良	甘肃兰州	彭道平	天津和平区	张园	安徽蚌埠	聂坤
四川师范	吴恒黑	云南武警部队	邱磊	北京东城	张西贝	河南商丘	梁博	黑龙江大学	纪磊
龙江牡丹江	关丹斌	吉林长春	李绅	宁夏银川	刘志康	辽宁大连	刘成伟	江西南昌	魏继韬
天津塘沽	马骅	山东胜利油田	武柯敬	内蒙古呼和浩特	郑中	福建福州	林叶	北京通州	彭彪
福建龙岩	林洋扬	江西赣州	黄刚	湖北宜昌	罗亮	陕西西安	刘栋懿	湖南绥宁	陈建

“美年达中国电玩榜” 2000年下半年大奖中奖名单

一等奖 2名

山东省烟台市牟平区东油小区12号楼东首　刘振(炎炎)

黑龙江省双城市文路中学高中部三年三　李德鑫

二等奖 12名

广东南海	黄锦辉	上海闵行	王伟	上海铜川	蔡敏杰	广西博白	梁一鸣	广西桂林	蒋涛	云南玉溪	黄功
云南昆明	潘恒亮	广西桂平	狄月雨	山东潍坊	王巍	北京交大	屠锐	广西铁合金厂	曹安	广东汕头	林旭春

三等奖 60名

上海北京东路	罗煜	吉林吉林	陈嘉乐	江苏昆山	李何杰	广东吴川	陈强	海南海口	吴至利	福建武警指挥学校	严金秋
广东韶关	龚新华	西藏林芝	洪少蓓	重庆云阳	朱建明	湖北蒲圻	马赫	山东威海	尹维国	安徽阜阳	石泉
广西桂林	韦哲敏	河北秦皇岛	王建利	陕西西安	廖海军	广东四会	李双连	河北邢台	杨晓峰	浙江舟山	苗驰骏
吉林磐石	关志强	安徽合肥	谢小府	江西抚州	刘宁军	重庆江北	张莹	上海普陀	孟范君	上海浦东	赵洁
新疆乌苏	甘国武	河南南阳	宋宗贤	浙江湖州	汪立峰	北京朝阳	靳雷	贵州贵阳	罗磊	四川成都	明礼
湖南永州	蒋易洁	上海浦东	邵晓君	云南曲靖	袁庆飞	江苏苏州	祝绍林	江苏南京	张欣	贵州安顺	刘永辉
天津红旗南路	张伟	浙江舟山	孙亮	辽宁沈阳	邢晋	北京昌平	安红杰	上海奉贤	沈冬伟	黑龙江哈尔滨	田密
河北廊坊	郑兴	重庆渝中	黄宇	北京丰台	石晓鸣	云南昆明	贺宇涛	广东南海	黎毅源	云南昆明	任笑江
广西柳州	麻捷	广东河源	钟觉非	重庆万州	程佳利	河北山海关	朱岩	辽宁沈阳	闫斌	辽宁锦州	黎佳桐
上海国顺路	徐凯	黑龙江佳木斯	夏强	海南儋州	张之坚	上海嘉定	张强	广西崇左	凌勇勇	湖南辰溪	秦觅

四等奖 240名

广东中山	霍建辉	江苏无锡	朱颖杰	上海普陀	沈杰	浙江舟山	苗驰骏	江西南昌	熊磊	天津汉沽	荆爱国
上海嘉定	李梦华	河北沙河	武涛	四川成都	张羽	广东广州	李建斌	四川双流	帅涛	山东德州	樊春波
广东高明	梁守衡	广西南宁	石翔	福建福清	何小宝	上海闸北	左晶	江苏兴化	贺开颜	北京宣武	陈帆
河南郑州	郑盛峰	河南洛阳	李奋	北京朝阳	王潇	福建厦门	胡岭荣	山东淄博	刘学良	四川简阳	柏俊
江苏常州	邬伟平	江苏南京邮电	程雅	上海中漕	刘佳伟	甘肃兰州	曲倩	安徽马鞍山	范仕国	辽宁葫芦岛	张伟
内蒙古包头	高家纯	江苏航天离(林梁)臣		北京崇文	林涛	广西柳州	莫瀚淇	四川自贡	魏超	湖北广水	孙维国
云南个旧	石敏江	重庆北碚	周庆	江苏锡山	陆伟峰	广东澄海	陈捷	广东四会	李双连	甘肃兰州	杨中
吉林九台	曲丰	宁夏石嘴山	毕中华	福建莆田	李威	广东潮州	钱亮	浙江杭州	倪子安	浙江杭州	金杰
浙江嘉兴	李周坚	山东济宁	苗琳	江苏镇江	王城	吉林吉林	廉正	吉林吉林	刘明	江苏常州	潘文卫
广西南宁	王冰	江西南昌	李炜	江苏南京	王国军	天津塘沽	王健	山东青岛	李凯伦	江苏南京	李蜀宁
河南新乡	宋亚辉	江苏连云港	周峰	广西钟山	莫健	山东万杰	刘敬明	湖北十堰	王鹏	四川射洪	宋云锋
湖北宜都	黄荆凌	辽宁抚顺	朴名汉	重庆大渡口	凌峰	广东广州	毕文生	广东广州	卢泉升	贵州兴义	李伟
陕西汉台	鲍军	江苏苏州	王峥	广西岑溪	黎展荣	上海杨浦	陈志伟	四川西昌	刘鑫	安徽滁州	陈磊
河南焦作	史慧杰	广西宜州	唐何涛	上海新市北路	王佳慰	广西南宁	邱淦	山东济南	庞波	安徽淮南	张志超
安徽庐江	付军	辽宁北宁	张雨	江苏常熟	王健飞	四川成都	刘胜	上海金山区	沈益	山西古交	郭建都
广东东莞	陈根永	北京丰台	杨磊	安徽来安	王若愚	辽宁海城	沈实	辽宁沈阳	林杉	江苏高邮	沈慎
江苏太仓	印晓冬	山东烟台	叶人菠	江苏无锡	李铭	吉林长春	于洋	浙江舟山	陈信珠	辽宁盘锦	夏金鹏
安徽滁州	温海龙	北京海淀	林镇秋	福建晋江	徐聪明	四川成都	何睿	山东青岛	殷杰	广西南宁	甘波
北京顺义	付瑛	安徽合肥	罗榆轩	浙江杭州	许吉	辽宁沈阳	李石磊	四川宜宾	顾中义	广东湛江	黎斯宁
广东广州	曾方刚	河北唐山	李烁	黑龙江佳木斯	常欣	广西梧州	徐增敏	重庆双桥	王宇	浙江绍兴	王伟
广西南宁	刘东平	北京海淀	王涛	河北唐山	张雷	辽宁大连	陈永涛	云南思茅	胡程晨	江苏江阴	姚勇
江苏通州	陈雷	河北保定	邱亚巍	福建炼油公司	邱洋	四川成都	李旭翔	湖南湘潭	张泽来	北京清华	及林
江苏南京	薛声(升)	湖南长沙	代镇懋	河北承德	盖宇	浙江宁波	陈赢	黑龙江虎林	王大炎	湖南武警娄底	何果
江苏无锡	孟华明	四川成都	李赓	湖南怀化	张波	广东东莞	王富安	黑龙江虎林	孙莹	北京海淀	石航
辽宁鞍山	林淼	北京西城	沈海	湖南桃源	李明	山东高密	冷富强	四川成都	李宏	湖南武警娄底	司磊
安徽蚌埠	刘中元	北京海淀	刘耀华	山东农大	邵磊	上海杨浦	许晓宇	辽宁铁岭	郭宝聪	河北丰南	李思源
江苏苏州	姚建涛	北京海淀	王硕	云南通海	杨俊	北京阜成路	林镇秋	北京海淀	刘振刚	福建福州	魏兆祥
江苏南京	金迪	上海闵行	张亮	浙江丽水	潘钦	上海浦东	孙祺舜	吉林四平	张淑艳	黑龙江尚志	那一奇
北京西城	鄂琦	广东广州	乐志励	江苏盐城	凌晖	河北邯郸	吴刚	天津河西	刘杨	浙江浙大	陈远
广东湛江	张军	四川泸州	刘涛	广东广州	应俊	四川简阳	易俊华	上海普陀区	葛云	北京顺义	邢超
北京西城	胡晓	广东南海	梁雪峰	辽宁丹东	张璐璐	吉林长春	金旭	浙江奉化	徐臻	山东淄博	景胜昔
江苏泰州	鄢文	江苏无锡	李吉宇	北京石油	曹作安	辽宁锦州	刘枫	天津静海	夏禹	上海宝山	费杰
辽宁锦州	马惺	广东台山	黄伟杰	上海金山	何雷宇	湖南新晃	杨芳坤	重庆北培	唐浚林	辽宁鞍山	刘大鹏
重庆北碚	陈炳科	内蒙东胜	王臻	广东广州	梁文轩	云南思茅	杨振兴	黑龙江齐齐哈尔	晓晖	浙江舟山	陈青
辽宁庄河	张尧	福建福州	林淘曦	辽宁辽阳	郭久光	广东广州	陈剑辉	江西吉安	郭剑辉	海南琼山	郑声孝
陕西汉中	张建华	广西玉林	黄兴	辽宁丹东	王佳琪	北京朝阳	李悦	上海西江湾	盛晓鸣	吉林九台	白松旭
湖北荆州	赵伟	北京燕山	杨杰	重庆大足	匡鹏	河北石家庄	谢云飞	重庆云阳	唐代坤	甘肃兰州	郝勇
广西宜州	张志方	江苏无锡	梁湘	广西南宁	梁(韬)	山东济南	张良	广东韶关	李国斌	山东聊城	丁倩
黑龙江佳木斯市	王展	广西宜州	吕宝烨	湖北武汉	齐磊	江苏南京	徐一鸣	上海万裕街	刘杰	安徽寿县	查冬冬
广东曲	卓亮亮	河北石家庄	高磊	北京崇文	王(哲)	广东佛山	陈全全	重庆三峡学院	陈晓峰	天津塘沽	王炜

ボクと魔王

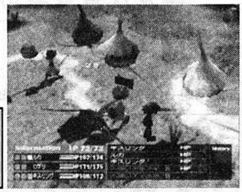
and king

ボク=me Satan

我与魔王



说起魔王就是给人老大头目的印象，但是在这游戏中的魔王竟然意外的有人性而且幽默，说不定是个好家伙呢。



PlayStation®2 PS2 | 厂商:SCEJ | 类型:RPG | 发售日：2001年3月15日

责编/七支剑

老土的我与快乐的魔王结成梦幻般的搭档！

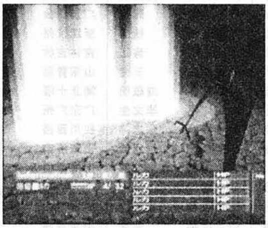
在一个充满幻想又抒情的世界里所发生的，有喜有悲的各式各样故事。PS2所呈现的美丽画面，现在就在这唾手可得的地方呈现在玩家的眼前，洋溢着丰富个性以及魅力的角色们，将在与以往RPG游戏完全不同的作品“我与魔王”中登场！以平凡的主角与征服世界的魔王搭档，将会展开怎样的冒险呢？



↑主角十分平凡，身在一人员众多的家族里面，被当成贡品献给魔王。这样的少年竟被选成征服世界的搭档！？

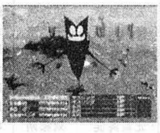
住在乡下，软弱而且影子很淡的少年——鲁卡。为了被怪物诅咒的妹妹而打开了可疑的封印之壶，竟然出现了大魔王的继承者魔王史丹！意外的，解救妹妹的代价，鲁卡的影子就变成了魔王的东西。这样，主角与魔王这对奇迹搭档，展开了打倒史丹以外的魔王之旅。

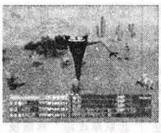
战斗的关键在于我与魔王的连携！



角色们同时的行动，可以称作乱斗的战斗场景。另一方面，成为影子的史丹，似乎是依照自我判断及心情任意参加战斗的样子。配合这个状况，说不定可以创出新的攻击方式！详细情况现在仍然不明。

遵照魔王的助言会使游戏变得轻松！？





随时与魔王一起行动的鲁卡(主角)，可以藉由“影子按钮”呼唤出史丹(魔王)。被呼唤出的史丹会依照状况给予助言，甚至有时候会擅自出来说话，真是一位让人安心的冒险伙伴。

魔王史丹(随时随地都可以呼叫出来喔！)

以征服世界为目的，不知为何寄宿在不起眼的鲁卡的影子内的魔王。似乎自称大魔王的后继者……。本名叫做史丹利骇哈托力尼达多（好长的名字……）。





人物简介



主角鲁卡

因为奇妙的境遇，鲁卡与魔王一起出外展开冒险。因为这个原因，说不定可以改善鲁卡他老土又灰暗的个性也说不定……。



基斯林格

将一生献给研究怪物的学者(也是怪人)，兴趣是剪脚趾甲。



箩莎莎

与史丹相遇，而使成为女勇者的道路掀起波澜。



玛尔琳

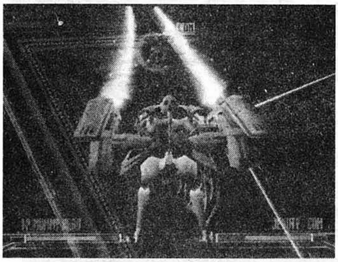
可以听到天之声心高气傲的公主。她与鲁卡的关系竟然是……！？



杰姆斯

只会在重要的地方神出鬼没地出现，史丹的忠实执事。也是鲁卡家族的一员！？





终结地带 Z.O.E

这部游戏是小岛秀夫的作品，即将面市。小岛秀夫凭借着"合金装备·索利德"而获得了好评，本游戏的出现完全是小岛一手"炒作"的，因而引起了玩家的广泛关注。这是部考验制作人及硬件的"试验作"，我们不妨看看招牌制作人是如何来"施放"PS2 硬件性能的。

PS2 厂商:KONAMI 类型:STG
发售日：2001年3月1日

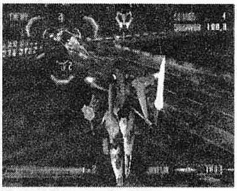


↑这是游戏的包装，看上去很"科幻"，不知"合金2"的体验版是否也一样会给人惊喜。

"Z.O.E"逐渐褪下神秘的面纱。这次就来介绍一下故事序盘的具体流程、为大家解说游戏的操作方法。

公开故事序盘的流程：游戏是从主角——雷奥(レオ)在军事设施的仓库搭乘人型兵器——杰弗迪(ジエフティ)开始。消灭掉侵入仓库的敌人并离开仓库时，会受到敌人大部队的突袭。而后，又马上迎战费雯拉（ヴァィオラ）搭乘的红莲（ネイト）。雷奥一边回避敌人的攻击一边砍杀……





迎战中头目·风暴＆救出莎比丝

杰弗迪取得飞行程序，飞向殖民地的上空。雷奥看到一片火海，发觉那是自己居住过的场所，迅速与杰弗迪一同前往。这是由名叫风暴(テソペスト)的巨大敌人搞的鬼。为了救出身在教会的青梅竹马——莎比丝(ヤルヴィス)，而迎战风暴。原以为风暴也遭雷奥攻击击破的瞬间，它突然变成第2形态……

狙击 EPS 中继设施

综合情报的结果，唯有阻止殖民地上空的放电现象，才能顺利离开殖民地。因此，必须破坏商业地区 EPS 中继设施的活动。而有效的攻击方法只有1个。那就是，利用原始的武器狙击能量发生源。

汇集敌军的情报

杰弗迪搭乘的电脑——艾达（エイダ）下达汇集敌情报的指令。另一方面，莎比丝看到战火不断扩大，拜托雷奥帮助受敌人侵略的其他地区。该全力汇集情报，还是歼灭敌人呢？这个问题的答案，全看玩家的选择。

对于这部游戏，先要熟悉操作！

锁定

在敌人成群出现时，若想狙击其中一架敌机，可按 L2 锁定敌人。再者，如果按 L1，就会变成解除锁定。在解除锁定的情况下逃到敌人的射程范围外，经过一定时间，就能摆脱敌人的追击。适合用来避免不必要的战斗。





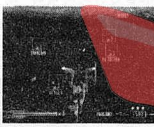


视点变更

使用右模拟摇杆，可以变更杰弗迪飞行的方向。而且，在没有锁定时，可以用右摇杆锁定目标，再利用手动来攻击敌人。此时，如果瞄准器打开，就表示在射程之内；若关闭，则表示在射程之外。这个系统在游戏中经常使用。







区域移动

在选择画面选择"区域移动（エリァ）时，会移动到名为"世界舞台（クローパルステージ）"的场所。这里会映出殖民地内的所有舞台，可移动的舞台上空会出现入口指示。接触入口指示，就能在各舞台之间移动。

不如，再来了解一下系统

何谓驱动装置？

杰弗迪使用辅助武器需要名为"驱动装置（デパイスドライパ）"的程序。每种辅助武器都有驱动装置。驱动装置也是从服务区域处得到的。另外，弹药是从敌人和道具箱来获取的。

杰弗迪透过机能程序成长

机能程序可以追加和强化杰弗迪的能力。想要取得这种程序，必须前往在地图上名为"服务区域（ローカルサーパ）"的场所。不过，这个服务区域被密码锁住，若没有歼灭特定敌人并收集密码，就无法进入。

责编／风林



机甲之翼 2

GIGAWING 2

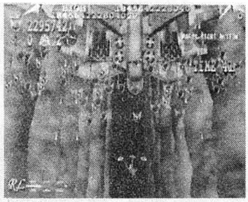
Dreamcast™ CAPCOM

CAPCOM 的最新作射击游戏"机甲之翼 2"，是先前在分数上首先达到"兆"位，引起广大射击游戏迷讨论的"机甲之翼"的续作。当然在本作里，以取得高分为主题而设计的系统仍然健在，而且其内容被强化，单位也由原来的"兆"升至"垓"。这一次的报导就以新角色以及游戏的系统为说明的中心。。

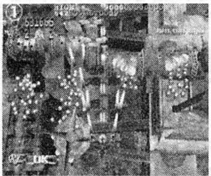
DC	厂商：CAPCOM	类型：STG
	发售日：2001.1.18	媒体：GD－ROM

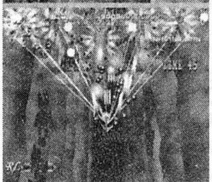
责编／七支剑

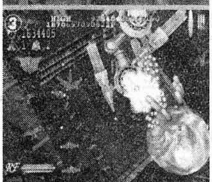
分数狂必看！影响高分争夺战的新系统秘密！

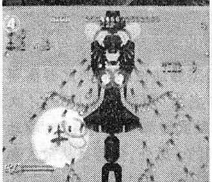


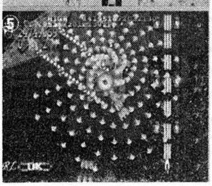
→画面虽然是传统的纵向卷轴，但是因为使用了NAOMI基板，可以看得出来有相当高水准的画面演出。





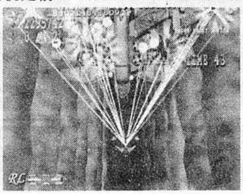






★崭新的攻击武器登场——两种不同的"反射屏"

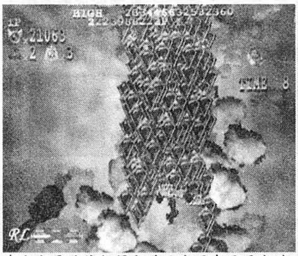
将敌人的子弹吸收后打回去，用以打倒敌人或是赚取道具以及奖金分数，这就是前作的关键"反射屏"。而在本作里除了这个之外，还多加了将敌方的子弹吸收之后，一口气以搜寻式镭射攻击画面内全体敌人的"反射屏镭射"。"镭射"比"反射屏"来的更具威力，在对付子弹特别多的首领战时，这个会特别派得上用场。



←反射屏镭射——这次就登场的武器，攻击力虽然很高，但是相对即使是打倒再多敌人也不会出现得分的道具。不过由于可以攻击画面内全体的敌人，对于初学者来说相当好用。

★★要达到 100000000000000000000 分所不可欠缺的——"道具爆发现象"

为了要获得前所未闻的"垓"（10 的 20 次方）位高分，这个"道具爆发现象"就是绝对不可欠缺的条件。而这个"道具爆发现象"的条件，是当画面上出现的"加倍得分"道具超过一定数量时便会发动，而取得道具所加算的倍率会变得更高！只要能拿到这个，想要打下高分成绩绝对不是难事！



↑当大量的倍数得分道具出现在画面上时，就很容易引发所谓的"道具爆发现象"，这个可说是专为赚分狂型玩家所特设的系统。

"道具爆发现象"的流程

在这里特别为"道具爆发现象"作个解说。在左边画面中所使用的是"反射屏"的装备，条件之一就是让画面上出现大量的得分道具。不过如果依条件来说，镭射可能会更有效果。

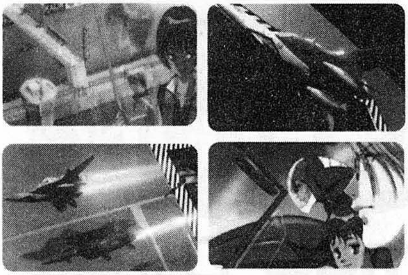
★★★只有 DC 版才有的特色——史上最初的"四人大混战"模式！



→看来又是一款非常热闹的游戏。四个人在同一画面上一起游戏，这种混战的感觉是平常1～2个人玩时所无法体会的滋味。向自己挑战吧！

在 DC 版里，竟然有这个可以四个人一起玩的"四人模式"，这大概是射击游戏史上的创举了吧，可以说是带着打破以往射击游戏基本常识的味道。不管是多么强大的敌人，如果四个人同时攻击的话大概也撑不住吧。

超时空要塞M3



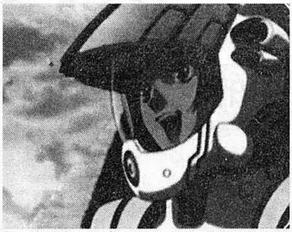
DC 厂商:翔泳社 类型:STG 发售日:2001.2.22

责编/七支剑

美树本晴彦作画&板野一郎监督 2D和3D融合的序幕影片

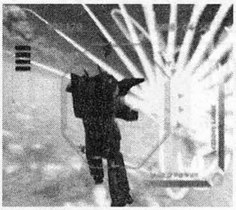
改造机体，勇敢应战！

此作采用组合系统。所谓的组合系统就是，在执行任务前用组合晶片来改造女神战士（パルキリー）的攻击力和回避率等能力。机体的基本性能(例如一次发射的飞弹数和速度)各不相同，若能活用这个组合系统，也许能弥补各机能的缺点。再者，战斗效用愈大的晶片会消耗愈多的组合空间。换句话说，有某些晶片并不适用于序盘机体。活用组合系统，改造机体吧！



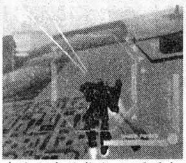
←超时空要塞系列最新影像「M3」的序幕影片终于公开。欣赏马克斯（マツクス）、米莉亚（ミリア）和莫雅（モアラミア）等人的英姿吧！

SKY AREA



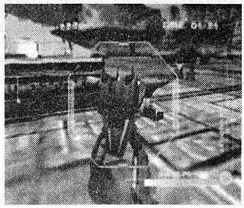
←正因是原班人马齐聚，所以板野特有的弹幕镜头也忠实地再现。

LAND AREA



↑地上战的舞台，不需要担任敌飞机的轰炸。

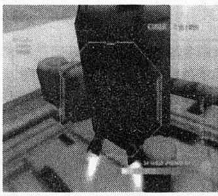
CLOSURE SPACE AREA



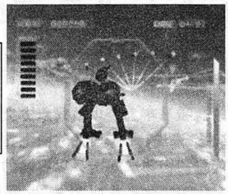
→在箱子似的封闭空间中执行任务。以遮蔽物为盾，击破敌机吧！

BATTLE STAGE

此作准备了各式各样的舞台，玩家可以充分活用会变形成战机形态（ファイター）、机动形态（ガヴォーク）和人型形态（バトロイド）的女神战士。各舞台的任务多彩多姿，除了全方位的空中战和宇宙空间战之外，还有潜入敌基地进行击破、在狭窄溪谷这种有限空间突进的任务。



→除了要破坏机器人和炮台，还要攻击建筑物。



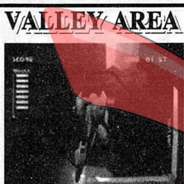
←敌机组队飞行时，正是攻击的最佳机会。

SPACE AREA



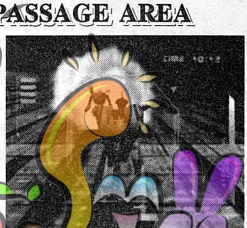
←在广大的宇宙空间展开轰轰烈烈的空战。不愧是『超时空要塞』。

VALLEY AREA

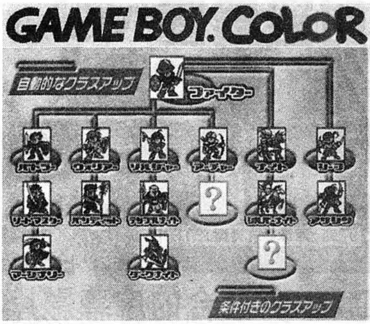


↑击破分布在狭长溪谷的炮台和敌机，积极前进。

PASSAGE AREA



→这是在男族巨大军事基地内的任务。最好用雷达进行警戒，以免遭到前后夹攻。





namco 口袋国王



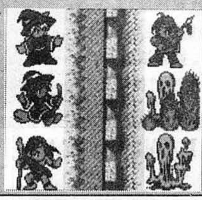
GBC	厂商:NAMCO	类型:SLG
	发售日:2001.2.23	媒体:卡带

责编/七支剑

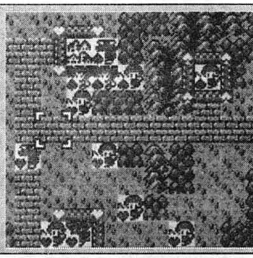
150种以上的兵种登场,并且可以让你享受到培养兵种升级乐趣的战略模拟游戏新作发表!

编出最强的怪兽军团吧!

这款游戏，基本上是继承NAMCO在88年曾于红白机上大受好评的战略游戏“万王之王”的系统与世界观,简单的说,就是玩家给予各部队指示，以将魔王军击破为目标。而为了获得战斗的胜利,“职业提升”自然是绝对不可缺少的系统。善用这两个系统强化自己的兵种,并在每一关获得新的怪兽吧!

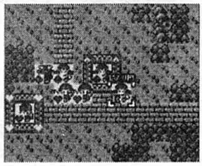


←一队最多可以带着三个单位的兵种行动，不妨依照攻击力或是移动力等方面作组合上的变化吧!



为了打倒魔王军而展开旅程的勇者们

游戏最主要的模式是一边进行故事一边过关斩将的“英雄记行模式”。某天主角艾尔力克和伙伴们一起到遗迹去探险，而第二天当艾尔力克才刚刚离开村子时，村子与遗迹马上就遭到魔王军的侵略,变成一片废墟,伙伴们也全失踪了……。于是艾尔力克与奇妙的生物普克儿一起以打倒魔王军为目标踏上了旅程。



召唤战士或是怪物与敌人进行战斗!

战斗的流程基本上是以敌我双方交替行动的“回合制”来进行的,而在地图上首先就是先把要配置的怪物或是士兵以召唤的方式呼叫出来并予以配置。召唤战士或怪物都会消耗MP，而MP的回复量则是取决于占领的城镇数量。所以要不断地占领城镇才能维持生产喔。至于过关条件则因舞台而异。



↑随着冒险的进行,像有毒的流砂河或是像沙漠、冰河这种通行困难的地形也会渐渐增多。

游戏的流程

★召唤兵种 玩家担任指挥全军的“君主”，在自己的城堡神殿选出要召唤的兵种后将之召唤出至地图上，不过会依照兵种的强弱不同,所消耗的MP也有程度上的差别。把握住兵种的特性与舞台的地形特征之后来进行召唤布阵的工作。

★给各单位下指示 当兵种单位被召唤至地图上后，接着就是给予移动或是攻击的指示，结束之后就是轮到敌人的行动了。而由于各兵种的移动力是固定的,因此让强力的兵种单位在最前线担任守卫工作,然后再召唤新的兵种单位投入战场。

★战斗&占领城镇 在移动中若和敌人接触，就会进入战斗画面。不过战士本身是以AI方式进行,玩家只能给予兵种大致的战略指示。而当把兵种单位配置在村庄城镇上时会自动回复,不过要注意的是这还是会耗费MP的哦。

★达到胜利条件 在“英雄记行模式”里，要达成过关的条件大多是“制压敌方指挥官所在的城堡”之类的状况比较多。胜利条件会在每关的一开始就有提示,将敌方的主力歼灭,以战士来提升各兵种的经验值,最后以制压敌方的大本营为目标!



怪兽便利屋

モンスターブリード

享受育成的喜悦与战斗的乐趣

培育小怪兽成为强大怪兽，并展开激烈的战斗……距离第一次报导已经2年的“怪兽便利屋”，终于已经到达完成阶段了。这一期我们将以最新的游戏画面来为大家作完整的介绍！



责编/七支剑

DC	厂商:NEC IC	类型:SLG
	发售日:今冬预定	媒体:GD－ROM

与惹人怜又有点呆呆的少女相遇之后 开始了落魄又充实的训练士生活





↑假日才举办的大会。如果不符合资格就无法参加喔！

游戏的主角葛拉多·艾，在一个名叫雷迪欧的乡下小镇，经营一间训练以及培育被称为“守护神”的怪兽之怪兽便利屋。而这个故事，就随着一个女孩的到访揭开了序幕。不知何时开始，这个名叫缪的女孩成了艾的助手，开始了两个人的怪兽育成生活……。

以一周循环为基础，玩家一天可以实行一个指令，而所能实行的指令会受日子限制。星期一～五以育成为主，星期六买东西，星期日是唯一能参加比赛的一天。玩家在每周开始前就必须决定大致行程，确认计划实行的项目内容。要当个称职的训练士就要有事先计划的能力喔。

平日 育成怪兽让便利屋生意兴隆

怪物的所有能力数值

怪物的能力在状态画面下全部看得到。能力值分为五种，各个数值都有其代表的意义。这些能力数值不但与任务成功率有很大的关系，也是训练与战斗能否成功的关键。所以越高越好。这里先介绍“身体”部分的能力数值，此外还有“精神”部分和隐藏数值喔！



主角所经营的便利屋，是接受街坊的工作委托，并利用育成的怪兽来完成工作的内容。能够安全的完成工作只能依赖怪兽的能力而已，所以平常锻练怪物的能力是很重要的。而怪物的能力可以藉由平常的训练来增加，如此一来才能够提高完成委托的成功率。

周末 上街去购买饵食与道具

主角所居住的雷迪欧镇相当流行饲育怪物，所以贩卖着相当多育成所需的道具。所以不从事训练的周末，重要的目的之一就是购买物品。特别是怪物的饵食、或是调整怪物状态的药等道具。



←一个下着雨的日子到访，自愿留在主角身边当助手的女孩。拥有两种饲育执照，从技术与知识两方面辅助主角。个性外向开朗，但是却有点呆呆的？

假日 在互相竞争怪物力量的大会上提高名声吧

怪物之间互相进行战斗，纯粹竞争强度，被称为“大会”的活动。这个大会，在每个星期日都会展开，如果满足参赛资格的话，谁都可以自由参加。虽然参加比赛必须付出一点钱，但是得到好成绩就可以得到高额赏金或是奖品喔，一定要挑战看看！



↓战斗画面的看法

1	计时器	决定战斗的限制时间，所表示的数值是剩下的时间。变成0的时候战斗会强制结束，进入胜负判定。
2	体力计量	表示剩下体力的计量。以100%来显示，所以最大体力值越高，受到损伤时所减少的计量会越少。
3	特技表列	从习得的技巧中，显示使用频率最高的6个。而使用率会对应战斗中所给予的指示的变化。
4	动作计量	表示到达下次动作所需时间。按时间的经过指针会向上移动，计量全满时就会出现特技列表，依使用率施展技巧。
5	角色视窗	表示给予怪物的指示以及怪物状态。战斗中，这个视窗的标志可以上下左右的移动，可以下达HIT或SHOW等命令。
6	状态视窗	表示怪兽此时的特殊状态。文字是显示特效种类，符号是显示能力值的增减，有时效限制的特效会有沙漏表示时间。



亚历山大战记

亚历山大战记是即将在DC上推出的一款十分优秀的即时战略游戏，在游戏中玩家要扮演历史上赫赫有名的亚历山大大帝，去打倒一个个敌人，最终建立起横跨欧亚的庞大帝国。好！现在就先一起去体验一下那统帅三军，驰骋沙场的感觉吧！！

DC	厂商：娱乐工厂	类型：SLG
	发售日：2001 内	

责编/WP

故事背景

公元前338年，身为希腊小国马其顿国王的菲力浦2世，以统一希腊为目标组成了科林斯托同盟。凡是加入的都市都保障其自治与自由。希腊的都市群在民主与和平之下合而为一，长年的战乱时代终于到了结束的时刻。而在这件事过后的十几年间，菲力浦2世的王妃，也是秘密宗教巫女的欧琳碧亚斯接到了神的启示。“在不久的将来诞生的自己的孩子，会成为使世界毁灭的破坏的魔王”……虽然是非常不吉利的启示，不过欧琳碧亚斯十分高兴。公元前356年，命运的王子诞生了。他的名字叫做“亚历山大”！

亚历山大

亚历山大是马其顿王国的王子。拜师于亚里士多德，文武双全。他有超群的剑术、智慧和无与伦比的魅力。他的强大无人能及，自幼背负着成为伟大人物的命运，即位仅13年就建立起了一个横跨亚欧大陆的庞大帝国。虽然他的父亲——菲力浦2世也是个统治希腊的君王，但亚历山大却是青出于蓝而更胜于蓝，将他父亲统治的领土扩大了50倍，人口增长了近20倍。在亚历山大统治期间最值得一提的是，各种文化、思想之间可以自由的交流。和许多靠战争来扩张领土的霸主不同的是，他不仅对征服国的思想非常宽容，还将波斯的统治构造运用于自己的统治中。而且，鼓励己军士兵和被征服国的女性结婚，重视各地域之间的交流。从这些例子不难看出，他是擅长治理国家的“帝国建筑家”而并非普通的侵略者。所以被后世誉为“亚历山大大帝”！



菲黛斯缇欧

跟亚历山大一起长大，被称为是「另一位亚历山大」。平时是一位温柔文静的漂亮女孩，但一旦上了战场就变成一位勇敢的战士。史实记载是男性。



菲洛塔斯

马其顿元老—帕莫尼欧的儿子。以骑兵身份跟随亚历山大左右。对亚历山大保持绝对的忠诚，就算为他而死也在所不惜。

严谨的游戏系统

1、故事影片

此作的故事是由章节构成的，每章开头都是由美丽CG构成的序幕，很有看头。再者，故事的发展会随着亚历山大的行为（即玩家的行动）而改变，依照自己的心情来行事吧。



↑身穿战铠的亚历山大更加勇猛、威武，给人一种无法抗拒的威严感！

2、作战会议

战斗前，必须先召开军事会议。主要是侦察敌军动向，掌握敌人在战场上布置陷阱的位置，确认敌人的阵形，对自己的部队下达各种命令。部下可能会随时报告战况和重要情报，分析情报，以此来制定战略。



↑依据部下提供的情报来掌握战况，以便制定最有效的战略战术。

3、编成部队

军事会议后，要编成参加战斗的部队。在编成时，必须决定部队领袖要率领什么样的部队（例如弓兵和方阵兵）。各部队的性质由构成小队的兵种和指挥该部队的将领来决定。在编成时，也可以借用药物等物品来强化部队。

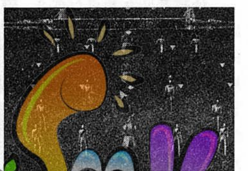




↑对士兵使用药物，可以使士兵的外貌和能力产生巨大的变化，这就是“改体神化”。

4、战斗

终于要和敌人来一决胜负了。己方部队是依照军事会议上制定的作战方案来各自展开行动的。玩家可以通过传令兵来指挥各部队。由于战场的情况瞬息万变，所以要时刻掌握整个战局，并根据形势对各个部队下达正确的指示。



↑战斗终于打响了，排好阵形，让敌人领教我们强大阵形的威力吧！！

闯关族的家趣味问答选择题答案：

1.A	2.B	3.B	4.C
5.C	6.A	7.A	8.B



水上摩托 2001

向来就推出一些相当不同风格的 CSK 公司总合研究所（简称 CRI）这次又在 DC 主机上开发出这款"水上摩托 2001"游戏，除了将水上摩托车的动作表现得淋漓尽致外，同时还可以享受高速所带来的刺激。"水上摩托 2001"这款游戏，藉由乘坐强力的喷射水上摩托车，在海上、河川等所有水面上飞奔，体验全新感觉的水上竞赛游戏。在水面上极速爆走的电铁型跑车所带来的速度感，这可是与以往在柏油路以及泥土上竞赛的赛车游戏完全不同的感受。水中竞赛绝对可以带给所有玩家无法言语的顺畅痛快感。

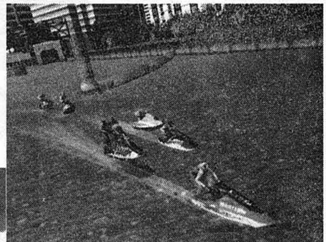
DC 厂商:CRI 类型:RCG 发售日:2001 年预售

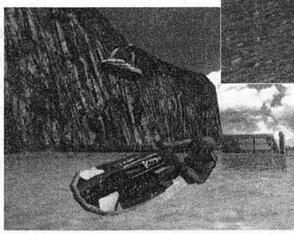
责编/WP

乘风破浪水上最快的传奇!!
体验"水上"所带来的魔力!!

本作品成功地呈现出在 DC 主机上很少被重视的"水"的多变表情。在阳光下闪闪发亮平静的南国海洋、像生物般恣意地在海面上婆娑起舞的波浪、虽然不大但是脾气不小的激流、从天外天飞扑下来的瀑布等等，一下子让玩家心动、一下子让玩家心酸，这么多彩多姿的"水"的动作以及表情、样子，完完全全地呈现在玩家的眼前。最重要的一点，本游戏并不会像以往的竞赛游戏般，只要找到一条最适合的路线，之后就只要遵循这个感觉行驶就好。由于"水"这项不确定因素，所以必须随时注意波浪的动向以及海水的流动，适时调整相对应的状况。这么逼真的"水"，让游戏更加值得一玩再玩。

↓MAX 一个精彩的转向，在他身后是摩托所划出的一道水浪。这真是力与美的完美结合啊！





↑六位选手互相追逐，在这种情况下制作人员充分发挥了 DC 的机能，把水上摩托划过水面时所产生的波纹细腻的表现了出来。光是这画面已经让玩家充分的体会到了这项运动的美！

各具特色的六位主角



RYAN
RYAN 看起来好像是个主人公。性能方面自然也属于平均型并且速度较高。



KATE
KATE 是速度很高的姐姐型，但是控制性比较低这是致命弱点，属上级者使用。



SPIKE
SPIKE 看起来充满虚无感的 SPIKE，却是个谨慎驾驶者，他拥有最强的控制能力，然而其它性能却．．．



YUKI
YUKI 是个日本女子，然而她却拥有最高的加速性能与卓越的控制能力，是个非常好用的选手。



MAX
MAX 体形巨大的 MAX 是标准的力量型选手。拥有最高的速度，和很高的安定性。可以安心使用！

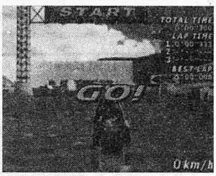


MATT
脸上帖着创口贴，充满斗志的 MATT，看来也是主角型的选手，各项能力相对来说是比较平均的，其中在速度与加速能力方面充满自信。

Power Jet Racing

水上摩托车这项运动，虽然可以享受一般赛车所无法比拟的乐趣，但是实际上在高速的撞击下，水面可是比水泥的硬度高上好几倍，再加上捉摸不定的海浪，而且根本没有“刹车”这个名词，所以是一项安全配备要求相当严格的运动。如果无法实际去体会水上摩托车乐趣的人，本款游戏一定可以让你神游在无限宽广的大海上，而且不用担心会翻船或发生什么意外。

游戏中还有其他各种模式



其他还有能让玩家学习水上摩托车骑乘技巧的模式收录於游戏内。如此一来即使是不擅长赛车游戏的玩家应该也能安心吧!?

转战各大战场！目标是优胜 CHAMPION SHIPS



这个模式是在全世界 7 个都市中准备的 13 条路线中与 5 位对手们竞争的模式。只要能够进入第一次预赛所规定的名次内，就能晋级到下次的预选，第一次与第二次预选各有四关，决赛则有五关，采用计点式来决定总冠军。称霸全部的路线以完全胜利为目标吧！

与朋友们在分割的画面中对战 VS BATTLE

在这个模式下，可以利用画面的上下分割达到两人同乐的目的。与朋友彼此互相竞争，享受因波浪而变更的行驶线与逼近眼前的障碍物所产生的刺激感。磨练自己的技巧与朋友一决胜负！

各种华丽的技巧

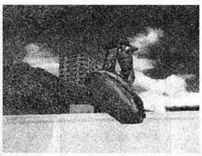
抓准时机，从跳台上跃起



↑比赛路线上随处可见跳台的设置。在跳台前一口气加速跳过吧！

在这款游戏中并不是光想着要早点到达终点就能获得胜利。在各个路线上都设有跳台，可以利用这些跳台来表演一些花式技巧。虽然表演这些花式技巧会浪费一些时间，不过残余时间却会增加。积极地展现技巧来取得胜利吧。

BUNNY HOP



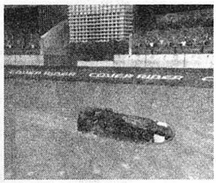
在水上行驶中，大幅摇动身体使机体跳离水面的花式技巧。其实这个动作还能用来躲避比赛路线上的障碍物，用途十分广泛。要是能熟练使用这个技巧对比赛十分有帮助。

LOOP



离开跳台的同时将车头朝前或朝后方回转的花式技巧。在滑雪板运动中也有类似的动作。可是在水上摩托车上使出会由于惯性与机体的重量使得着水的时机十分难计算。

BARREL ROLL



这是在跳跃后将机体向右或是向左做出像钻头般回转的动作。这招失败时会使时间大幅的损失，最好在能抓准时机后再挑战。也能和 LOOP 的动作混合起来，技巧熟练的话就能大幅的增加时间。

SUB MARINE



跳跃中将身体重心倾向前方压低车头，如同游泳的“跳水”姿势一般让整个车体潜入水中。游戏似乎有使用这个技巧才能发现的捷径，是一样必须学会的技巧。

两条初学者适用的路线

BANHTTAN：波浪不是很大，弯道也十分的缓和，应该不算是一条复杂的比赛路线。首先从熟悉这条路线的操作开始。

MANHATTAN：穿梭于纽约，曼哈顿的摩天楼间，自由女神悠然地站立在运河的彼方。纽约，真令人兴奋！



滑雪板风云——极速王

PS2 厂商:UEP SYSTEM 类型:SPG
发售日:2000年12月

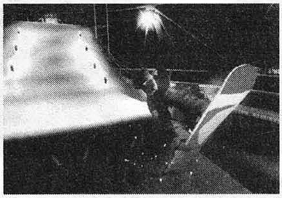
责编/WP

主题是成为究极的滑雪板高手



YAGG拥有超凡的跳跃能力，可以在重视特技的半圆形通道场地(U型管)上获得很高的分数。属于万能型的滑雪板高手，不论什么样的赛道都难不倒他。他的梦想是成为世界第一的滑雪板高手，并且征服所有高难动作！

秀出劲爆特技！



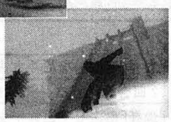
这是以宽阔大自然为舞台，可在高自由度原野体验滑雪板乐趣的运动游戏。除了追加天气变化和时间变化这2种新要素之外，变得更高竿的特技和独创特技也比以前更富临场感，每位玩家都将有亲历其境的感觉。

天气时间千变万化！

忠实呈现晴天、阴天、浓雾、暴风雪等千变万化的山地气候。而且，追加早上、下午和黑夜等3个时间概念，舞台会随着时间不同而显现不同风貌。每次游戏都能有不同的乐趣和气氛，值得一玩再玩。



←远方出现了极光，深夜滑雪的感觉无与伦比！



→飞舞的雪花、被滑雪板所甩起的积雪，都真实的再现！

留意最新服装和滑雪板

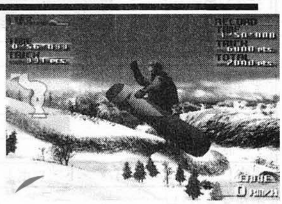


在游戏中登场的服装和滑雪板，预定采用目前最流行的14个人气品牌。由于2000年出了许多新款，实际玩滑雪板的人，也值得注意。

←各式各样漂亮的衣服给人以一种时尚的感觉，再加上极具个性的角色，这款游戏简直就成了一个绚丽的时装舞台！

巧妙秀出独创特技！

这个系列的醍醐味在于五花八门的特技。在此作，除了系列前作固有的丰富特技依旧健在之外，还能组合真实存在的高度特技和各角色的独特动作，秀出独创特技。每位角色的独创特技各不相同，唯一的共通点是每项特技都充分流露角色的个性。积极秀出这些超华丽且超魄力的特技，取得“极速王”的称号吧！



→跃起后一个漂亮的侧抓板，如此精湛的技术都是苦练得来的成果。

←U型管可以说是雪地极限运动里最具观赏性的几个项目之一。



↓从悬崖绝壁上高高跃起，亲身体验到那种挣脱地球引力的感觉吧！

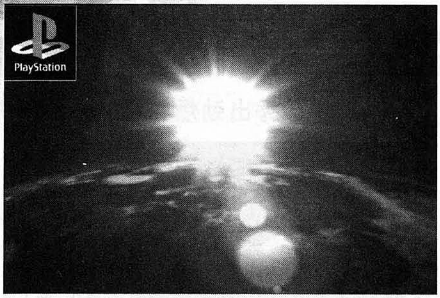


↑从高高的山坡上飞速冲下，那种飞翔的感觉无法用语言来形容！



→玩家在熟练掌握了操作系统后可以自由组合成许多自创的动作。





超级机器人大战α

スーパーロボット大戦α

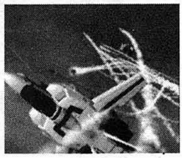
这回除了要补完ROUND1之外，另有熟练度增加的条件(ROUND2)向大家倾情奉献，黄金莱因全力支持。

PS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	发售日:2000.5.25	媒体:CD－ROM

全部隐藏机体 补完 ROUND 1

迷彩ビルバイン

1. 第20话「决战、第二新东京市」结束后选择「EVA贰号机输送舰队と合流する」；2. 第41话「バイバイ・マルス」结束后选择「ゴラオン队」；3. 第43话「静止した暗の中で」让ショウ把バーン击坠；4. 第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「グラン・ガラン队」；5. 第53话「クロス・ファイト」后得到。熟练度条件：熟练度达到45。



⊕イングラム(隐藏人物)

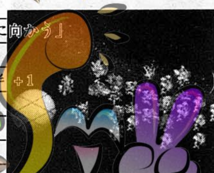
最后一话「この星の明日のために」让リュウセイ驾驶合体后的SRX说得イングラム。但前提是在以前的关中击落过他一次才可以说得！

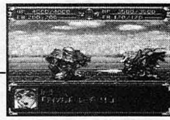
熟练度增加条件 ROUND 2

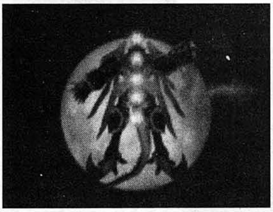
各章节标题	游戏章节	达成条件及结果
「バニシング・トルーパー」	真实第1话	选择「基本的な战斗方法を确认しない」+1
「黑いガンダム」	真实第2话	2回合内到达ガンダムMK－Ⅱ处 +1
「ホワイトベース救出」	真实第3话	选择「出击せずに样子を见る」+1
「死神と呼ばれたG」	真实第4话	让カミーユ说得エマ +1
「ジオンの亡灵」	真实第5话	7回合内击坠マ＝クベ驾驶的ザンジバル +1
「钢铁のコクピット」	超级第1话	选择「基本的な战斗方法を确认しない」+1
「マジンガーZ绝体绝命」	超级第2话	マジンガーZ以分离状态过关 +1
「ゲッターチーム出击せよ!」	超级第3话	让ゲッター1和バド发生战斗、ゲッター2和ザイ发生战斗、ゲッター3和ズー发生战斗 +1否则 －1
「ジオン再临」	超级第4话	3回合内击坠黑色三连星或マ＝クベ +1
「アーガマ击坠命令」	超级第6话	选择「敌だと思う」+1
「出击！その名はジャイアント・ロボ」	共同第8话	选择「甲儿达と一绪にいく」+1
「未知なる灾い」	真实第9话	过关后选择「ジャブローに向かう」或「南アタリア岛に向かう」路线。
「风を 呼ぶ者」	超级第9话	过关后选择进入不同路线。「ジャブローに向かう」
「白いモビルスーツ」(ジャブロー路线)	共同第11话	击坠メッチェ +1
「翼を持ったガンダム」(ジャブロー路线)	共同第13话	击坠ヴィレッタ +1「南アタリア岛に向かう」
「目觉めよ、勇者」(南アタリア路线)	共同第10话	选择「こっそり出击する」+1
「ガンダム强夺」(南アタリア路线)	共同第11话	把ガトー驾驶的GP02A的HP打到一半 +1
「野望の男」(南アタリア路线)	共同第12话	击坠ガトー +1、击坠シーマ +1
「父との约束」	共同第14话	5回合内敌全灭 +1
「使徒、袭来」	共同第15话	选择「命令があり次第、出击する」+1
「GR对GR2」	共同第17话	击坠ゴーゴン大公 +1

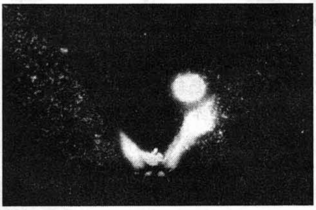


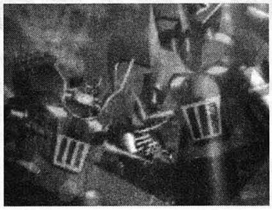


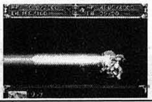
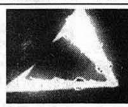


「ゼータの鼓动」	真实第 18 话	选择「ファを出击させない」+1
「第二次直上会战」	真实第 19 话	选择「ロンド＝ベルに救援を要请しない」+1
「红い稻妻?空飞ぶマジンガー」	超级第 18 话	选择「グルンガスト贰式の整备を赖む」+1
「决战、第 2 新东京都市」	共同第 20 话	EVA 攻击第 5 使徒ラミエル前,除ラミエル外敌全灭 +1
「兽を越え、人を超え、いでよ神の战士」(极东地区路线)	超级第 21 话	选择「甲府市へ向かう」+1 击坠シャピロ +1 击坠ヴィレッタ +1 
「マジンガーZ 对暗黑大将军」(极东地区路线)	超级第 23 话	击坠ダンテ +1 击坠暗黑大将军 +1
「ボルテス起死回生」(极东地区路线)	真实第 24 话	选择「ボルト・クルーザーを优先する」+1
「ホンコンシティ」(リガ・ミリティア路线)	真实第 21 话	选择「发进用カタパルト付近を探す」+1
「ガンダム、星の海へ」(リガ・ミリティア路线)	真实第 22 话	选择「训练に出る」+1 击坠シーマ +1 
「始动ダブルゼータ」(リガ・ミリティア路线)	真实第 23 话	3 回合内ジュドー回到母舰 +1 3 回合内ジュドー没有回到母舰 −1
「ソロモンの恶梦」(リガ・ミリティア路线)	超级第 24 话	2 回合内击坠ガトー +1

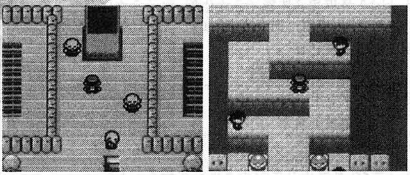






「クロスボーンバンガード」(リガ・ミリティア路线)	共同第 25 话	让シーブック与ドレル发生战斗 +1
「海からのマレビト」(リガ・ミリティア路线)	共同第 26 话	让アスカ 3 回合内击坠ガギエル +1
「エレの灵力」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 22 话	4 回合内我方全部机体地图上方到达 +2 5 回合内我方全部机体地图上方到达 +1 7 回合内我方全部机体地图上方到达 −1 8 回合内我方全部机体地图上方到达 −2 战斗前选择「グラン・ガランを逃がす」+1 
「ナの国の女王」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 23 话	战斗前选择「グラン・ガランを护卫」−1 选择「グラン・ガランを护卫」后,击坠スプリガン +1
「オーラロード」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 24 话	2 回合内击坠バーン +1 5 回合后残留 1 名敌人,发生事件 +1 选择「先に EVA2 号机と合流」+1 让アスカ 3 回合内击坠ガギエル +1 选择「先にリーンホース Jr と合流」−1 
「红いエヴァンゲリオン」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 26 话	选择「先にリーンホース Jr と合流」后,击坠ラル +1
「マシン展开」(マーケサズ路线)	共同第 27 话	选择「マーケサズ诸岛に行く」−1 击坠ビショット +1
「マシン展开」(南アタリア路线)	共同第 27 话	选择「南アタリア岛へ向かう」+1 击坠ビショット +1 
「ETO の岛」	共同第 28 话	让ブライト击坠イスラフェル +2 让レイ击坠イスラフェル +1

莱因语：事实上机战系列的难度一贯都是 EASY 级的，因为必中，必闪加魂的无敌组合可以一击做掉最终 BOSS 的"优良传统"一直延续到本作。因此在战术指导方面并没有太多可说的，但是本作的熟练度系统对剧情、隐藏人物、机体甚至结局都有影响，而收集这些机体人物图鉴一直是此系列的一大乐趣，所以研究所陆续公布权威熟练度提升方法与隐藏要素，希望广大玩家都能拥有一个属于自己的完全机体人物图鉴！（待续）责编/七支剑



口袋妖怪 水晶

ポケットモンスター クリスタルバージョン

GAME BOY COLOR

增加了丰富的事件与全新的网络功能之后，口袋妖怪水晶此次以集口袋妖怪系列之大成的强力姿态登场了！不管只最初接触口袋妖怪的人还是口袋妖怪的高手都一定可以充分享受本作带来的无穷乐趣！

责编/七支剑



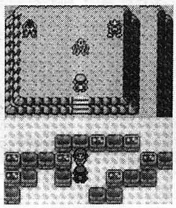
GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:2000.12.14	媒体:卡带



序之章

作为口袋妖怪的新时代作品，水晶将大幅度强化游戏事件并且将完全揭开口袋妖怪金银中的全部秘密！也可以说是口袋妖怪的最终版本！那么我们就一起到魅力四射的口袋妖怪世界中去冒险吧！

开场画面中就充满了谜团！在开场画面中出现了大量的古代妖怪アンノーン。其实它们分别代表一个字母，如果破解开来则是CRYSTAL，这究竟是什么意思呢？此外，アンノーン们与身后飞奔而去的传说之冰兽有什么联系呢？看来游戏最初就十分吸引人了。要想解开这些谜团的话就必须自己在游戏中寻找了！





↑刚开始时有一些地方是进不去的，相信是个比较重要的地方吧！

口袋妖怪的新时代来到了！

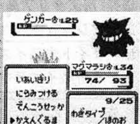
口袋妖怪基础讲座

1、用口袋妖怪球去捉自己喜欢的妖怪吧！



野生的口袋妖怪只有用主角手中的口袋妖怪球才可以捉到。当野生口袋妖怪的HP十分少的时候，用口袋妖怪球可以捉到它。不过有些强力妖怪是不可以用普通的口袋妖怪球捉的，所以身边一定要有强力的口袋妖怪球才可以应付突如其来的稀有妖怪！并且在本作中得到怪物的方法还有以下几项：通过通信交换；与教练交换；在游戏中发生事件后可以得到的稀有妖怪；使用道具后得到。

2、自己的冒险队伍编制可是一门学问！



←要注意妖怪的种类，以便有效的打倒它们。

与你一起去冒险的口袋妖怪最多有6只，所以在队伍的组织上大有学问。最主要的是要考虑到口袋妖怪的属性之间的相互配合。否则当遇到某种强力怪物而自己的队伍中却没有属性与之相克的怪物那么你的处境就很不妙了。当然这要在游戏中慢慢体会，组成多属性的混合队伍去挑战吧！

3、通过不断战斗去培养你的怪物吧！



口袋妖怪在战斗时直接参战的怪物会得到全部经验值，所以打头阵的应当是要重点培养的怪物，不过有些强力怪物初期很弱，如何培养呢？其实将它放在头阵，遇到敌人后立即换上强力怪物，胜利后它虽然没有直接作战却得了一半经验值。这是极其重要的技术，如果不会你恐怕见不到许多强力的口袋妖怪了！

4、让你的口袋妖怪学会各种特技！

口袋妖怪所使用的特技主要靠自己觉醒和装备特技机器来取得。本作中口袋妖怪的特技极其庞大，并且每只妖怪只可以保留4个特技。所以当你的口袋妖怪觉醒新特技之后如何取舍特技是十分需要动脑子的！不过有一点要注意，当怪物的属性与特技的特性相符时实际攻击力将提高50%！

5、口袋妖怪的进化！



←如果碰上某些特定的人还会发生战斗。

在口袋妖怪中妖怪的进化可以通过升级和其他的方法，当口袋妖怪进化后能力将会有很大的提高，所以尽量迅速的让你的口袋妖怪进化是非常重要的。不但可以得到图鉴而且对于战斗也是非常有利的！



KCET
实况足球·胜利十一人 2000
KONAMI SPORTS 向 U～23 金牌的挑战

OFFICIAL GOODS
© 1996 J F A
All Rights Reserved By JFA

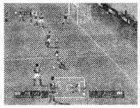
文/夏大鹏 责编/七支剑

定位球是《WE2000》中重要的得分手段，也是最刺激最令人振奋的进球。如果能够踢出美妙的弧线球，那绝对令人叫好，令人叫绝！下面就将弧线球的踢法向各位玩家作个介绍！

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日：2000.8	媒体：CD－ROM

WE2000 定位球之弧线球的踢法

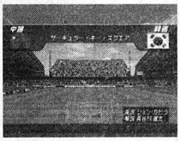






弧线球的踢法稍有点难度，我们可以先选训练模式，然后将画面调为纵向远视点之后，进行定位球的练习即可在球发出后看到明显的弧线，OK 训练开始！

球与门的角度要根据球员的孤度数值（即 CUYRE）以及玩家经验来确定。



弧线球的基本踢法有两种：我们以右脚为发球脚来讲。

内脚背弧线球：点两次“□”键确定力量之后，在出脚前迅速按↖或↙不放，球在发出后带着明显的内脚背弧线绕向球门。

外脚背弧线球：在球出脚前迅速按↗或↘不放，球将略带轻微的外脚背弧线飞向球门。

以上两点是弧线的基本踢法，下面将不同距离的任意球技巧以及角球直接破门法分别作个详细介绍。

发球球员的选择最好是射门与孤度数值均在7以上。

（一）、21m 内的任意球有两种踢法：一是用大脚键即“○”键，在发球之前按住方向键↑，然后轻点“○”键（一般按到力量计的四分之一或少一点），最后迅速按住↙或↖不放，球会带着强烈的内旋绕进球门。二是用射门键即“□”键(24m 之内都可这样踢)。

（二）、25—28m 任意球，点两次“□”键，然后迅速按下↙或↖不放，即可踢出弧线球。

（三）、28m 以上的任意球，发球前按住方向键↑，然后点两次“□”键，最后迅速按下↖或↙不放，即可。

（四）、外脚背弧线球踢法与内脚背相似，只是在最后一步方向键上有所不同，在此不再多讲。(参照前面外脚背弧线球踢法)。

（五）、角球直接破门法。我们可以在训练模式中先按 Select 键，再选择对方门将让他下场，之后就可以角球直接破门了，(太烂了吧！)踢法如下：



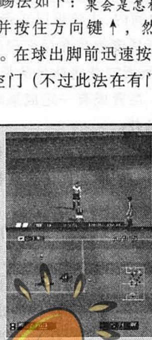
↑一脚凌空抽射，结果会是怎样呢？

发球前确定最佳角度并按住方向键↑，然后点两次“○”键，(力量要尽量大些)。在球出脚前迅速按住↖不放，球将会带着明显弧线绕进空门（不过此法在有门将时是否实用，还有待研究)。

大鹏的忠告：

我们在发角球抢点攻门时，最好不要按方向键↑，若这样，球会又快又转，不利于抢点。(剑啸：难怪七支剑的角球命中率这么低。)

掌握以上这些，并在实战中加以动用，一定会取得意想不到的效果。



←千万不要让你的重要球员被迫退场喔！禁区内也不要轻易铲球。否则后果……



樱大战(GB) 檄·花组入队



文/SNAKE　责编/七支剑

这个GB版的《樱大战》与次世代机上的不同，是一个育成游戏。故事讲述某一天，主角在神社偶遇帝国华击团副司令藤枝小姐，被她发现主角拥有灵力，并邀请主角参加入队体验，其后，主角收到总司令米田一基的信，一个月的体验生活正式开始……

サクラ大戦GB 檄·花組入隊!

GBC	厂商:MEDIA	类型:AVG
	发售日:2000.7.28	媒体:卡带

正式入队:

选项:1	完奈、玛莉亚好感度↑
选项:2	樱、红兰好感度↑
选项:3	堇、艾莉丝好感度↑ 玛前亚↓

主角带着邀请信来到帝都剧场，在大神的带领下，认识了花组各成员。自我介绍后，便是测试实力的模拟战斗。胜负并没有太大影响，但胜出的话，先前在自我介绍时有好感度提升的女孩，这时会得到再次提升。进入第二天，便开始正式的训练。早上起床时假如LKPS问答中全选第一项便会最快完成，这时可到帝都剧场走一趟；而错一项就会准时进行训练，其好感度会升高；而错两项的话便会迟到，樱的好感度会下降。

光武种类	敌行动	知力LEVEL	近距离	中距离	远距离
近距离	防御	1	攻击、集气	靠近、远离/身体撞击、集气	靠近
		2.3	攻击、远离、集气	靠近、远离/身体撞击、集气	靠近、集气
	攻击	1	防御、远离、集气	防御、靠近/身体撞击、集气	防御、靠近、集气
		2	防御、远离、集气	闪避、靠近/身体撞击、远离	防御、靠近、集气
		3	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近/身体撞击	防御、闪避、靠近
中距离	防御	1	攻击、远离、集气	攻击、集气	靠近、集气
		2.3	攻击、远离、集气	攻击、远离、集气	靠近、集气
	攻击	1	防御、远离、集气	防御、远离、集气	防御、靠近、集气
		2	防御、闪避、远离	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近
		3	防御、闪避、远离	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近
远距离	防御	1	攻击、远离、集气	攻击、远离、集气	攻击、集气
		2.3	攻击、远离、集气	攻击、远离、集气	攻击、靠近、集气
	攻击	1	防御、远离、集气	防御、远离、集气	防御、靠近、集气
		2	防御、远离、集气	防御、远离、集气	防御、靠近、集气
		3	防御、闪避、远离	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近

每周的安排:

星期一～五（月曜日～金）自由时间（早）——特定训练——自由时间——（下午）——自由训练——见回り——睡觉

星期六（土）自由时间——特定训练——模拟战斗——见回り——睡觉

星期日（日）自由时间——见回り——睡觉



↑新的一天，一定要加油呀！

自由时间内，主角可以在帝都剧场任意移动，与花组队员交谈（好感度表将在后面列出）或听取情报（遇到由美时）。假如玩者向花组队员队员取得特别道具时，可在这时选择育成，当育成有一定成果时交人她们，就可以习得她们独有必杀技。

特定训练时须注意主角的体力，假如体力太低，导师会劝主角休息；而选择休息忽视训练的话，会令好感度下降，绝对得不偿失。

模拟战斗是以LIPS进行的，有靠近（近づく）远离（离れる）集气（气ためる）攻击、防御、回避（かわす）意念移动（ラレボ-ト）和身体撞击（体たり）。每次选项最多三个。意念移动是艾莉丝机体的特殊能力，而知力值则影响选项种类。（见表）

知力值	知力LEVEL
8～16	1
17～24	2
25～32	3



"见回り"有点像自由时间，能到任何一处与别人谈话，不同的是，由里，椿和霞不会在这时出现。而在花组成员房间里与之对话，就能取得特别道具。上面提及过育成成功的话可习得必杀技。

樱	仙人掌
堇	香草
玛莉亚	书
艾莉丝	洋娃娃
红兰	拼图
完奈	木板

花组成员追求篇:

与各女孩会面增加好感度，编织一个浪漫的爱情故事是《樱大战》系列不二的主题。下面笔者排列出其中三位角色的行动表，其他的留给大家慢慢发掘。（下表中"O"代表有能提升好感度的对话，"X"则无影响，地点则表明该处有事件发生。其中，8日、17日、22日、24日、是共通的事件，笔者不一一列出）



樱				红兰				艾莉丝			
日数	早上	下午	见回り	日数	早上	下午	见回り	日数	早上	下午	见回り
2	O	O	O	2	O	O	O	2	O	O	O
3	X	X	X	3	X	X	X	3	X	事务局	O
4	O	IF表廊	樱房间	4	O	O	红兰房	4	O	O	O
5	X	樱房间	X	5	X	O	X	5	X	O	艾莉丝房
6	O	事务局	大道具间	6	O	X	O	6	O	X	艾莉丝房
7	O	试验	O	7	X	试验	红兰房	7	X	试验	X
9	O	O	书库	9	O	X	O	9	O	O	O
10	X	X	X	10	X	X	O	10	X	X	X
11	O	O	医务室	11	O	O	浴室	11	O	O	O
12	X	O	X	12	X	O	O	12	O	O	O
13	O	X	O	13	O	X	O	13	X	X	O
14	X	试验	X	14	X	试验	X	14	X	试验	X
15	O	X	X	15	O	X	X	15	O	X	X
16	O	道具间	舞台	16	O	O	浴室	16	O	O	O
18	O	乐屋	厨房	18	O	O	舞台	18	O	O	浴室
19	O	X	X	19	X	O	X	19	O	O	O
20	O	O	O	20	O	O	O	20	X	X	O
21	X	试验	浴室	21	事务局	试验	O	21	X	试验	X
23	O	O	O	23	O	O	O	23	O	O	O
25	O	O	书库	25	O	O	O	25	O	O	O
26	X	衣装间	X	26	X	O	O	26	O	事务局	O
27	O	X	O	27	O	X	O	27	X	O	O



注意事项:

1，取得女孩的信任，提升好感度，有一个很直接的方法就是选择她的光武，并在模拟战斗中取得胜利，

2，有时找由里打听情报，她会将女孩最近想要的东西告诉主角。若能找到这些物品送给她们，好感度便会提升。

樱	杒	完奈	ガんざし
董	红茶	红兰	サぅセツト
玛莉亚	ニンヅン	艾莉丝	ハチミツ

3，若不是有特定事件在浴室发生，在平时主角见到女孩在浴室洗澡应马上离开，否则被她们发现的话，便无法弥补了。



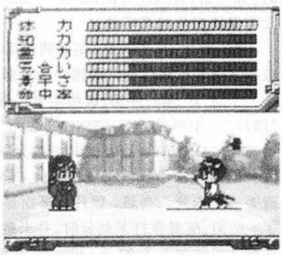
4，游戏中共有的两次约会事件，分别是22日和29日，假如到28日仍得不到女孩的邀请，就准备迎接大神ENDING或BAD ENDING吧。假如在29日大神请主角代他担任一天队长，处理帝都剧场的事则表示是大神ENDING，否则……

考试:

主角被邀请参加入队体验，当然不会只是每天训练，然后在星期六参与模拟战斗那么简单。主角须参加考试。考试内容分为两方面，特殊训练和模拟战斗。特殊训练是MINI GAME，模拟战斗与平时一样，但要胜出就要好好培养自己的能力了。

通关后的“惩罚”(?)

通关后，玩家可在浪漫堂当中以通关所得的点数交换有用的道具，但是其中的东西实在太贵了！想换得的话，就只有再玩一遍。

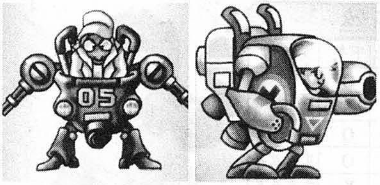


另一方面，玩家通关后会发现原来游戏中还有许多隐藏事件尚未发掘，迫使你一次又一次，再一次又一次地通关。（剑喵：麻烦，麻烦，你很麻烦）。

MINI GAME:

基本上每位角色都有一个对应的MINI GAME，其实是游戏中的特殊训练，假如达到特定事件便会出现高难度模式。而玩家完成艾莉丝的故事的话，会追加一个MINI GAME。





合金弹头 2

浙江舟山 胡晓路/责编天语

大型机 METAL SLUG2 的游戏技巧(终极权威版)

(续 2000 年第 12 期)乘上坦克后,可将坦克驶到楼台上,然后将正在运行的飞碟都干掉,接下来便可以逸待劳了,在 BOSS 出动小飞碟时,跳起来放一炮就可将其击毁,至于怎样保存坦克,笔者就不多说了,相信玩友们若乘上坦克后,应该是可以较容易打倒 BOSS 的。

在使用以上两种打法时难免会出现一些“闪失”,或是碰上“弹尽粮绝”(手雷掷完)的局面,这时你只能与多架小飞碟周旋了。但若注意技巧,还是能在此境地下存活的:

1. 不要在躲避子弹时一直往一个方向移动,这样极可能被逼到绝路而死。

2. 要多采用下蹲移动来躲避子弹,可以不跳就尽量别跳,尤其是不能无目的地乱跳。

3. 在周旋时也得努力去击毁小飞碟,若击毁小飞碟而得到子弹,则你的攻击力就大大增强,“生存率”也就大大提高了。因为在对付小飞碟时,“最好的防守就是进攻”。

4. 要多利用来援助我方的小兵和坦克为你挡子弹。

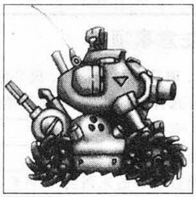
截至到目前为止,笔者在各种难度的机器中,一条命不死爆机数十次,曾打下过的最高分为 6111600。是笔者在一台难度为 Level8 的机器中,一人单打一命未死所打下的。如不信,有照片为证:照片一/照片二。(版面所限,责编天语保证照片的真实性)

在“照片一”中可见,笔者将最后一关的俘虏基本尽数救出(由于在最后一关的途中为了躲避子弹,不得已漏救了一个送“H”弹的俘虏)说明笔者在最后一关一命未死。在“照片二”中可见,“CONTINUE”数为“0”,说明笔者未续一币,“RECAPTURED PRISONER”数为“95”,说明笔者将一至六关的俘虏都尽数救出(11+14+16+18+19+17=95),通关一命未死。当然,照片上显而易见的分数就更不用说了。然而,笔者在打下此分时,并未碰上极好的运气。这样在第 2 关就漏下了 27 万(39—3),在第五关就漏下了 20 万(25—5),且笔者以前还看到一玩者在第二关刚进入暗室的一石壁处,将本应只有 100 分的那颗宝石获取后,竟得 50000 分(原因尚未查明),这样又漏下了 5 万,且若碰上较好的运气,将通关中获取后可能得 3 万或 5 万的分数,都以 3 万或 5 万获取;这样又将近漏下 20 万,加上在通关中零零碎碎再多赚些分数,则还可提高 10 余万,也就是说,在《合金弹头 2》中(Level8),一人单打一条命的极限分数应为 700 万左右,正因为如此,本文的标题就是:

“目标 700 万”。

可能会有某些玩友对笔者成绩嗤之以鼻:靠“无限赖分”所打的高分有什么了不起!对于这种观点,笔者需重新申明:本人所得的分数 6111600 是在一人单一条命的条件下所打下的。因此,在“无限赖分”处赚分也只在短短的几十个时间数内,况且在“无赖赚分处”赚分时刻都有生命危险,且要在有限的时间内赚得高分,还需有很好的技术。例如:在会发导弹的导弹车处赚分,若不注意技巧则赚不了高分不说,还会丧命,又如在最后一关的“无限赚分处”,如何能留下 4 个火星人发弹,而不是 2—3 个;这也需技巧。因此,笔者承诺:凡能在同等条件(一人单打一条命)下超过笔者之分的玩友,投稿至本刊并附上照片证明,笔者一定竭力投稿炫扬此人。

本来到此该收笔的,但笔者想最后谈一谈关于“伪造照片”识别方法,伪造照片者一般都还有不错的技术,但无法一命不死打通最后一关。因此,他们往往在打最后一关 BOSS(特别是第二个)时,让“同伙”使用 2P 机加入游戏,目的是为了让人工操作的 2P 为自己挡子弹,且 2P 命死完后还可留下一个“H”弹。这样一来,打此 BOSS 的难度就下降了很多,因此所拍出的照片不能证明他们的真实水平。鉴别方法为:看时间,因为打出第一个 BOSS 后,时间是不会增加的,玩者若一命未死打出这两个 BOSS 的话,即使是在难度为 Level4 中,也至少得花 15—20 个时间数。而“伪造者”采用上述方法时,2P 机死命后就会使时间加满。因此,只要照片上的时间数为 45 以上,此照片定假无疑,还有某些伪造者,在最后一关底过命而损失了几个俘虏(他们就往往采用补数法,即让“同伙”用 2P 机加入游戏,这样路上的俘虏可增加四五名,供其补数,识别方法:每个俘虏都有自己的姓名,如照片 2 中所示,一人单打时最后七个俘虏的名字为:DVT、DVT、SGT、SGT、SGT、GA、PSS(次序可打乱)若某张类似照片二的照片,其片中的俘虏名字与上述不符,则其也是“伪造”无疑。



↑NAXAT 是好样的。

最后,感谢一位叫许路宁的玩友为本稿提供的多种赚分法及“伪造照片”识别法,也感谢热心的读者兼《合金弹头》迷们能这么耐心地看完本稿。谢谢!

●不玩 DC 非好汉,玩了 PS2 真遗憾(天语!?)。永恒阿卡,有格 2 美丽的画面和莎木感人的情节。(北京西城小堂胡同 张雷)/天:解释一下为什么遗憾? ●莎木:机厅老板太黑,口袋缺铁,我只看没玩。不过也很爽。(天津宁河芦台镇 吴克柱) ●买 DC 多少岁月,不见莎木 VGA。今日一见,此生无憾。(天大 陈硕)/天:VGA 万岁?



众里寻他千百度，此情无计可销愁
——一个令玩家迷惑，SONY 痛苦，SEGA 和任天堂偷着乐的圣诞节

文/本刊驻美特约记者 叶展

对于无数的美国家庭来说，圣诞传统中最重要的一项就是给孩子买礼物。事先并不能让孩子知道，但又得揣度好他们的心思，偷偷地买来他们真正想要的礼物，再用花花绿绿的彩纸包好，趁着圣诞夜月黑风高孩子睡熟的当儿，放到楼下的圣诞树下。第二天一早，孩子们便会大呼小叫地抢下楼来，奔向属于自己的礼物，三下两下扯碎包装，然后坐到地上玩将起来。但今年圣诞节对无数美国孩子和他们的家长来说，却是一个令人沮丧的圣诞节。因为他们费劲心力踏破铁鞋也无法找到一台他们梦寐以求的 PS2。PS2 成为了美国最炽手可热的商品，最可望而不可求的商品，她点缀了无数人的梦境，最后在无数家庭里散布开来失望，沮丧和迷惑。

近几个月来，PS2 几乎在美国所有的商店中绝迹。美国最大的家电连锁店 BESTBUY 的女发言人接受采访时半是无奈半是调侃地承认：PS2 的供货是“毫无规律的”“无法预见的”。她说：“我们亦无法确定何时何地会有供货，每次店员把紧急调来的可怜一点 PS2 从卡车卸下装到推车上，从门口推到货架的路上顾客们就会一拥而上把推车上的东西抢光，PS2 根本上不了货架！”

无助的玩家们转而求助于购物网站和拍卖网站，在那些最著名的拍卖网站，如 eBAY，YAHOO，uBid，PS2 的价格被炒到两倍甚至三倍。人们呆坐在计算机前，不停地按鼠标更新屏幕，希望奇迹会出现，希望能发现一台漏网的 PS2。甚至出现了专门提供 PS2 信息的网站，如 www.ps2bargains.com。

为了帮助人们购物，一种独特的软件工具应运而生：网上购物自动扫描工具。因为网站上大部份时间 PS2 的库存为 0，你得趁 PS2 库存由 0 变为数字后的很短一点时间去下订单，迟了一会儿库存数就又归 0 了，您又得大眼瞪小眼地对着计算机运气了。而自动扫描工具可以扫描著名的零售网站，一旦发现 PS2 库存变化，就会给你发 EMAIL 或手机 BP 传呼你，让你赶快去哪个网站下订单。有的扫描程序是免费的，如 www.mediaenforcer.com。有的则需要玩家“小小”的破费，如 www.siteexperts.com 的 PS2 自动扫描工具，收费 9.95 美元。

许多疯狂的网上购物者为了跟踪网站上 PS2 的库存而安装了自动扫描工具。随着自动扫描的大行其道，人们注意到网络交通明显增加。许多公司的发言人都发表声明，保证本公司网站不会受到影响。安装了自动扫描工具的消费者简直是在和时间赛跑。美国最大的玩具连锁店 ToysRUs 的网站在 23 秒钟内就卖光了她第一批所进的几千台 PS2。追加的订货也在几分钟内卖光，现在供货也是青黄不接时断时续。连最大的连锁店都如此，其他小一点的零售商的日子就更没法过了。

在这样的情势下，SONY 不得不推迟了开通自己的购物网站 www.playstation.com 的日期。SONY 本意是在近期推出自己的网上购物服务，使玩家可以到 playstation.com 去购买 PS2 和相关软件。但考虑到目前供货极度不足，如果网站开通，势必会占用本可发到零售商的部份供货，对零售商们来说这无疑是雪上加霜火上浇油。为了稳定零售商们的情绪，SONY 才忍痛做出推迟网站开通的决定。SONY 的声明中说：“SONY 的 PS2 购物网站将推迟到市场上有足够的 PS2 时才会开通，以免对零售商产生冲击！”

SONY 的计划是在 2000 年底前在北美销售 130 万台 PS2，要达到这个目标，它起码每周供货要达到 10 万台。但据市场分析家们观察，看来 SONY 要达到这个目标很困难。“怎么看 SONY 都不象能每周供货 10 万台！”PC DATA 的分析师评价道。如果我们做如下计算：即使 SONY 能够实现它的承诺，每周供货 10 万台，全美 2 万个零售点，则每个零售点一周只有 5 台 PS2 可出售。而实际上供货并不能全部投入零售，有的是属于预定的订单，还有各种网站的订货，都要从这 10 万台里分流出去。这么算来，每个零售点每周连 5 台都摊不上。面对这么严峻的形势，SONY 怎能不愁白了头！可它是毫无办法，因为这是不以人的意志为转移的，巧妇难为无米之炊，市场部再能折腾，生产能力的上限在那摆着，还是没辄。

PS2 供不应求导致欺诈行为的发生。有些人在网上散布虚假广告。警方最近逮捕了一名男子，他被指控非法接受订单但从未给顾客发货。其他数起同样性质的案件正在审理中，SONY 的发言人透露。

与 PS2 在零售店中的绝迹相反，PS2 软件的种类很多，足足摆满了两个大架子。记得前几年 N64 发售时是有主机没软件，没想到现在 SONY 成了有软件没主机。

由于 PS2 供货不足，失望的消费者只得转向其他主机，PS1，N64 和 DC 的销售都被带动了。下表是一周销售的排行：

硬件销量排名			软件销量排名		
名次	主机名	销量	名次	主机名	销量
1	PS	153,183 台	1	PS	2,220,194 份
2	N64	85,854 台	2	N64	853,231 份
3	DC	79,609 台	3	DC	453,111 份
4	PS2	70,711 台	4	PS2	161,471 份

我们可以看到，日渐衰老的 PS 还在给 SONY 挑大梁，其销售量仍占了整个游戏机市场的 26%。DC 和 N64 的销量居然都超过了 PS2。尤其是 DC 的销售量在 11 月略有下降后 12 月又回升了，显然是一部分意存观望的玩家意识到短期之内买不到 PS2 后不得不转向了 DC。

本来业界认为这个圣诞节 SONY 将会取得无可争辩的胜利，PS2 会力求形成足够的装机量来和将于明年问世的 XBOX 和 GAMECUBE 相抗衡。因为这毕竟是 PS2 在硬件性能上没有竞争对手的最后一个圣诞节了，到了明年竞争将更加激烈。但没想到 PS2 的供货捉襟见肘时，不仅令业界人士大跌眼镜，也令普通玩家心存不满。这个圣诞节，SONY 可真不好过啊！



21世纪的电子游戏
——第五类艺术

文/萧雪枫

写在前面：

前一阵子，在一个介绍电影的电视栏目里偶然看到一则关于SONY新游戏的制作报道，报道的题目叫做“交互式电影魔术”。从这个题目里可以看出，电子游戏发展到今天，其与电影互相结合的趋势愈来愈明显。从表面上看，二者唯一的不同之处就在于：纯电影是由他人饰演的，结局固定的一种艺术；而电子游戏则是由自己扮演的，具有分支结局的一种艺术。现在，越来越多的人承认，电子游戏也是一种艺术形式，并且还是所谓“第五类艺术”（其它四类分别指：表演艺术，如音乐和舞蹈；造型艺术，如绘画和雕塑；语言艺术，如文学；综合艺术，如戏剧和电影）。电子游戏既然是艺术，就要拥有艺术的一切特点；既然是第五类艺术，就要有不同于其它四类艺术的独到之处。电子游戏从诞生到今天步入“艺术的殿堂”，着实经历了不少风浪，本文并不想过多的忆古追今，更不是谈论电子游戏是如何走向“艺术化”的，而是要说一说什么样子的电子游戏才足以被称之为“第五类艺术”以及“艺术化”对电子游戏的发展所产生的影响。可以说，这种影响将遍布与电子游戏相关的各个方面，它会使我们所钟爱的电子游戏的未来显得愈加神秘和奇妙。

第五类艺术
——电子游戏艺术所应拥有的独到之处

首先，让我们弄清楚一些概念。我们说电子游戏是艺术，那么艺术到底是什么呢？《辞海》里面说：艺术，就是通过塑造形象具体地反映社会生活，表现作者思想感情的一种社会意识形态。而西方人对Art一词的原始解释是：the making of things considered beautiful，直译即为“制造我们认为‘美’的东西”。由此可见，艺术首先要具有美感；其次，它要具有一定的社会属性和思想感情。这样说来，早期的电子游戏确实称不上是艺术。虽然俄罗斯方块、吃豆之流给我们带来的快乐感觉可以说是永不磨灭的，但这只能说明它们超强的娱乐性。它们不具备明显的社会属性，它们简单的规则和机械化的一成不变的游戏方式注定了没有人会因为玩它们而感到恐惧或惊讶、狂喜或悲痛，更不会被深深的感动，因此将这类东东称为“纯娱乐”或“机械化娱乐”应该更合适一些。无可否认，这类电子游戏和打扑克牌、下棋等等一样，可以成为人类永远的游戏，但仅此而已。本文主要要讨论的是“艺术化”之后的电子游戏，因此上述这类游戏就不在讨论之列了。

应该说，当电子游戏走进了RPG时代之后，它才真正开始有了点艺术的样子。最明显的特点就是电子游戏开始结合了音乐、绘画、文学这三类艺术形式，并且越来越贴近现实：我们在抑扬顿挫的背景音乐伴奏下，穿行于一个个由精美图象构成的场景中，与不同的NPC做着长长短短的交谈，为着完成一个神秘而伟大的任务在奋斗着……不仅是RPG，随后而来的SLG、AVG，甚至FTG等等都无一例外的结合了其它各类的艺术形式，这使电子游戏看上去可以与戏剧和电影一起列于“综合艺术”的范畴了。

确实，电子游戏发展到这种阶段还不能被称为“第五类艺术”，因为它与其它的综合艺术（即戏剧、电影之类）太相近了，完全可以等同于一类。也许有人会说：“不是啊！你在前面也说了：‘纯电影是由他人饰演的，结局固定的一种艺术；而电子游戏则是由自己扮演的，具有分支结局的一种艺术。’这正是现在的电子游戏与电影戏剧等的不同之处啊，难道凭此还不能将它单独划分成为一个范畴吗？”我要说，是的，我认为，仅凭这两点，还不能说现在的电子游戏就已经成为了“第五类艺术”。

我们做一个对比就可以看出来。首先，我们看看电影（或戏剧）的特点是什么。电影和戏剧的突出特点就是：利用一个预先设定好的剧情，引领大家走入剧中人物的生活，体验他们的经历、思想以及感情，最后在某种情绪堆积到高潮之处收尾，使观众回到现实之后依然有所回味。而现在的绝大部分电子游戏（除极少量理念和技术都比较新潮的网络交互式游戏）也是这样，除了游戏中的人物由玩家亲自扮演之外，从艺术角度看去，电子游戏从设计到制作到完成走的都是与电影或戏剧几乎相同的道路。至于电子游戏的分支结局，其实就目前看来，一个游戏最多也不过就是两到三种。基本上游戏者还是被束缚于一个主线情节序列之中，仅由于在游戏中的某个时段的不同选择，而被程序强行带入某个分支。从总体来说，游戏者还是被动的，其状况与电影观众在本质上相同。换句话说，现在的电子游戏还是“以制作者为本”的，而不是“以游戏者为本”的。制作者做出什么，游戏者就玩什么；无论制作者把游戏的各项元素（如剧情、场景、人物、任务等）设计成什么样，游戏者都只能无条件服从，无论你喜不喜欢，都无法更改。在这种情况下，游戏者对一个游戏唯一的权利就是可以选择玩或者不玩。因此从这个角度讲，这样的电子游戏即使做得再奇妙，也仍然与电影和戏剧没有什么



↑看似简单，内容深奥。这，也就是游戏的厉害之处。

本质的区别，顶多它是扩展了一下电影和戏剧的表现形式罢了。

我想，什么时候电子游戏成为这样一种状态，它应该就可以被称之为一种独特的艺术了，这种状态就是：

一．完全的交互性；

二．完全开放的游戏过程和结局；

三．完全的虚拟现实。

电子游戏要成为特行独立的一门艺术，至少要达到上述三个状态，只有如此，电子游戏才算是真正的“艺术化”了。下面，我就着重说一说这三个方面将会给电子游戏的未来带来怎样的一个情形。

电子游戏“艺术化”的表现形式
——完全交互性、完全开放性、完全虚拟现实性

首先请读者注意，这里的“艺术化”所指的是将电子游戏发展成为“第五类艺术”所做的工作，而不是仅仅将电子游戏划归于前四类艺术中的某一个所做的工作。

上面提到，电子游戏至少应具有三种状态，才堪称“第五类艺术”，那么下面我们就来描绘一下这三种状态。

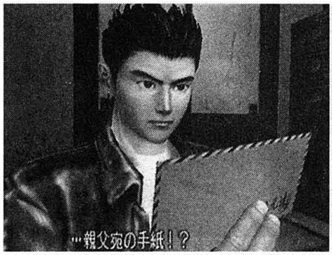
一．完全的交互性

所谓交互性，相信大家都已经耳熟能详了。《电软》在美国的特约撰稿人叶展曾多次提过，“人机交互（Human－Computer Interaction）”是未来世纪最具发展前途的一项研究。我们每个人在玩电子游戏时，就是在进行着人机交互，而且随着网络的发展，我们不仅和计算机做着“交互”，更是通过计算机直接的与地球上的其他人做着“交互”。通过网络进行人与人之间的交互比之原先人单纯与计算机的交互，其层次要深了一些。再往下发展，这种交互将更加深入。比如交互的双方可以彼此看见对方，听见对方的声音，甚至闻到对方的气息。总之，除了不能触碰到对方的实体之外，一切都与真正面对面的交往一模一样。想象一下，如果一款电子游戏能够做到这种程度的交互性（我们应该可以称之为完全的交互了），那将会使电子游戏本身产生怎样的变化呢？

第一个重大变化就是：游戏中的人物对话剧本和 NPC 将会变得不再必需。现如今，任何一个有情节的游戏中，都需要一个完整的人物对话剧本和足够的 NPC，有了这些预设的对话文字，游戏者才能够从 NPC 处获得足够的信息，有了这些信息才能通关。而在一个具备完全交互性的游戏之中，你所遇到的任何人物都有可能是一个处在网络另一头的真人，这些真人在玩游戏的同时，还在扮演着形形色色不同的“NPC”，你要完成一个任务，就需要时刻与他们打交道。我们平时生活中与人说话时从来不需要剧本，更不会对不同的人反复说同一句话，因此在完全交互性的游戏里，对话剧本和 NPC 变得可有可无。当然，对话剧本和 NPC 并不会消亡，这是因为，



→「梦幻之星」可谓是网络游戏史上留名的大作。



←已超出普通游戏类型的「莎木」拥有「超凡脱俗」的魅力，业已习惯科幻题材游戏的玩家未必能够一下适应。应该说，本作更具「艺术性」，拿个奥斯卡也不奇怪吧？

如果完全由真人担任“NPC”，由于思维、语言甚至个人好恶的差异，这些“NPC”不见得会对游戏者提供有价值的准确的信息，这无疑增加了游戏任务的“不可完成性”，所以这是对游戏者的一个更大挑战，一个人要想在这种状况下完成一个游戏，不仅需要智慧、体力和精神，甚至还得动用自己的人格魅力等等。所以，如果你不愿意在完全交互的状态下游戏，你就可以选择有固定对话和 NPC 的一种相对简单的游戏模式。

第二个重大的改变就是：游戏者在完全交互式的游戏中可以扮演任何类型的角色，因为完全的交互性保证了游戏中的任何人物都可以由游戏者来担任。这就好比，在一个即时战略游戏中，你即可以做一个指挥千军万马的将军，也可以做一个亲临战场奋勇厮杀的小兵；在一个 RPG 中，你即可以做斩妖除魔的正义主角，历尽艰辛去拯救世界，亦可以去扮演心狠手辣的最终 BOSS，千方百计的去陷害他人；甚至，如果你就愿意做一个给别人提供消息的酒馆老板，也未尝不可。这一切看上去似乎有点乱，但有一点始终是稳定的，那就是一个游戏的基本剧情。要注意的是，这里所说的剧情是一种非强制性的剧情，是一个游戏所营造的一个大环境、大背景（例如某个神秘的古国或某个宇宙中的星球等），在这个大环境、大背景中，你可以任意驰骋。也就是说，在游戏中，你不必非要先到达 A 地才能到达 B 地；你不必先要完成 C 任务才能去完成 D 任务；你可以拉帮结伙组成一个“战斗队”，你更可以独闯龙潭，做一个孤胆英雄；你甚至可以什么都不做，只是在这样一个虚拟的世界里溜溜达达，结交朋友。

说到这里，不免有人要问了：“如果我们玩这样一个充满了不确定因素的游戏，我们最终的目的到底是什么呢？或者说，这种开放性的游戏到底存不存在所谓的‘结局’呢？如果有结局，我们又将如何实现这结局呢？”这正是我在下面要讨论的一个问题。

二．完全开放的游戏过程和结局

我们玩一个游戏时最兴奋的时刻就是看到通关画面。但是，只有极少数的游戏能够令我们一遍又一遍的玩到通关。这就是游戏的结局以及实现这一结局的方法太过单一化所造成的后果。所以，如果有这样一个游戏，我们每次玩它的时候都能够通过不同的方式得到不同的感受并获得不同的结果，那这个游戏无疑是非常具有吸引力的，这就是所谓“开放性结局”以及实现这一结局的开放性的游戏过程。值得一提的是，“开放性结局”并不是没有结局，只是这个结局不由游戏开发者来定，而是由游戏者来定。换句话说，游戏开发者提供给游戏者的只是一个大环境、大背景，或者说是一个特定的世界。开发者可能为你设定了一些固定的游戏套路，也可能设定了一种或几种结局，但你可以不选择这些套路，不选择这些结局，而是以自己的方式玩出另一



↑连人气偶像金城武的面貌都被游戏化了，看来，离电脑动画代替真人演出的时代不远了。若是不了解游戏的人见到本游戏，会不会当成金城武主演的电影大片呢？

个结局。打个比方，比如在未来的"大富翁"游戏中，你不用非要靠炒地收租来赚钱，你完全可以把所有的钱投入股市或去并购公司；你不用非以做世界首富为目标，你完全可以选择做一个股票大王或是一个庞大财团的主席。总之，在游戏给你提供的大环境、大背景里，你将能随心所欲地塑造出一个理想中的自己。

让我们想得更远一点：如果一个游戏不仅其结局和实现结局的方式可以由游戏者来定，甚至这个游戏本身也可以由游戏者来进行一定程度的拓展或改变，那将又会是一种什么样子呢？其实实现这种想法是完全有可能的。我们都知道，Linux 操作系统的内核是由芬兰大学生 Linus Torvalds 一个人写的，它能在数年内就发展成一个相当完备的计算机操作系统，很大一部分原因就是由于几乎全世界各处都有程序员在围绕这个内核为 Linux 写程序。假设某个游戏公司能够推出一个类似于"内核"的游戏，这个游戏除了本身可以玩之外，还具有相当便利的扩展性，可以让任何具备一定能力的人为其添加分支，添加任务，添加场景或是添加人物，那么只要有人愿意做上述的开发，这个游戏将会成为一个永远玩不完的游戏！在许多即时战略游戏中提供的"地图编辑器"可以说就是这种理念的雏形，但它距离理想的状态还远远不够。我们有理由相信，这种理念一定会继续发展下去。

三．完全的虚拟现实

这个问题主要将牵扯到计算机技术的层面。首先说明的是，在这里所说的"虚拟现实"，并不是指要在任何游戏中都采用真人实景拍摄，都采用 3D 人物建模；这里所说的"现实"指的不是我们所生活于其中的现实，而是游戏中的"现实"。例如，你扮演一个中世纪的骑士，骑着马在荒漠中独行，那你在玩游戏的时候就应该有骑在马上的感觉，你的眼前就应该是茫茫大漠，满目风沙，你的背囊中只剩下不多的水，你感到了饥渴，你时不时会看到四周的沙地中露出凌乱的白骨，所有的这一切让你感到了真切的恐惧，忽然间，前方出现了一个人影，人影渐行渐近，终于看清了——原来是一个 Q 版的沙漠旅人，这时你才想起，原来自己在这个游戏世界里也只是一个 Q 版骑士……我们不妨想一想，这种程度的真实感是不是我们玩家所期盼的呢？

要做到完全的虚拟游戏中的现实，需要计算机技术发展到一个更高的层次。现在，有不少人在研究诸如 VR 头盔、可穿戴计算机等新奇的玩意。过去，我们指着几张软盘说，这里面有一款游戏；如今，我们抱着一堆光盘说，这里面有许多游戏；将来，我们可能拿着一个头盔和一件奇形怪状的衣服说，穿上它们就可以进入一个游戏，而且是一个有着全方位感受的游戏。到那时，可能真的会有人再也分不出什么是虚幻，什么是现实。这听起来有点可怕，但它极有可能就是虚拟现实技术所要走过的未来之路。

当电子游戏具备了上述的三个特点之后，我想，它已经可以名副其实地被称为一门艺术了，而且其综合性比电影、戏剧等所谓"综合艺术"还要更高。到了那个时候，电子游戏可能已经不是现在意义上的电子游戏了，它将为全人类的精神生活提供一种更加高级的形式。

艺术化的理念将为电子游戏带来什么？

最后，我们简要的谈论一下"艺术化"将会为电子游戏本身带来一些怎样的变化。

第一个变化发生在电子游戏的设计和维护上。简单说来，游戏开发者在制作一个游戏时所要关注的重点将发生改变。这个改变具体表现在：开发者将会把开发重点集中在游戏所提供的故事环境、场景以及游戏基本引擎上，他们要完成的主要任务就是构建一个能够深深吸引玩家的"非常真实的虚幻"；至于游戏中原先占重要地位的人物及其语言、事件序列、场景顺序、结局设计等等将归于次要，这些部分基本上都可以由游戏者来决定。换句话说，开发者和游戏者是服务与被服务的关系，开发者开发出一个开放式的游戏背景环境，预设一些剧情和结局供玩家熟悉，然后他们要做的是就是让玩家放手去修改、增加游戏的内容，同时对这些行为予以观察监控，或根据玩家的要求对游戏进行扩充——这就是对游戏要进行的所谓"维护"。一个游戏的内容经过不断的积累扩充，最终将会由一个基本的"内核"成长为一件近乎完美的艺术品，而且是连创造这个"内核"的游戏开发者们都想象不到的一件完美艺术品。

第二个变化就是"艺术化"将大大推动与电子游戏相关的技术和产业的发展。显而易见，要真正实现上面提到的"完全交互性"、"完全开放性"和"完全虚拟现实性"这些使电子游戏成为独特艺术的理念，必须倚助于计算机技术的快速发展。可穿戴计算机、超高速宽带网络之类的东西，在电子游戏的艺术化理念中将逐渐成为必需，电子游戏艺术和电子游戏技术必将走上相辅相成、共同发展的道路。而整个电子游戏产业也将由于电子游戏本身的进化而带来更大的市场和更多的就业机会。到那时，不仅仅只有程序员能够开发游戏，一个作家可以，一个商人可以，一个学生可以，一个运动员同样也可以"开发"游戏。只要你愿意，游戏可以反映你的全部生活；在游戏中，你可以找到任何你想要得到的东西。当上面所说的这一切真的实现了的时候，我们唯一担心的问题也许就是如何教会人们区分游戏的虚幻和生活的真实，以及如何认识和接受真正的现实。

后记：

曾经看过很多关于游戏的科幻小说，小说中的游戏充满了艺术气息，几乎每个作者的理想都是在游戏中能够有一种"设身处地"的感觉。应该说，这个理想正在逐步的被变为现实，她就好象我们在海面上看到漂浮着的未来都市，谁都以为那是海市蜃楼，但只要我们一步步的向着她走去，终有一天我们会发现，我们已经置身其中，一切都变得无比的真实……

●谢霆锋，现实中的斯考尔(旁白：名字次序反啦！这儿不是《当代歌坛》)。世嘉，我像喜欢谢×锋一样喜欢你，支持你。另，骏生，你姓王还是姓马，建议你先把自己的姓让读者弄清楚再来评论世嘉。上期骏生是否看了大话西游中孙悟空对唐僧说的一番话后转变了口风呢？(云南大理州民族中学 赵晶晶同学)
●问君能有几多愁？恰似一台 DC 付东流。莎木——梦乎？梦也！(贵州大学理工学院数学系 王进)/天：南唐李后主玩玩 DC 这种超弱濒临淘汰的主机蛮适合的。



南京 李顺

97 特殊连技研究

97 中各个人物都有自己的特性，对一些人物成立的连技对另一些人物则不一定成立，而且 97 中招术还有很多不同的分支，因此产生了许多特殊的隐藏连技。

Ⅰ．八神庵：

①不可防御的暗勾手(↓↘→A)：此技仅对玛丽、克拉克、拉尔夫三人成立。当八神普通版八雉女击中对手后，在动作结束的第一时间发出暗勾手，之后不要作出攻击动作，对手起身时则无法防御暗勾手(注：若在暗勾手击中对手前作出攻击动作，对手则会防住暗勾手)。

②对上一技巧的追击：第一种是在发出不可防御的暗勾手立刻前冲，若对手用前紧急回避来躲避暗勾手，则立刻近 C〉→A〉八雉女。第二种是在版边追击。当对手在近版边 1/2 屏幕外吃八雉女，八神应当在发出暗勾手后立刻前冲，在对手吃暗勾手后再以轻葵花或八雉女追击。

③版边轻葵花 1 将对手击至空中再以八雉女追击。要注意的是此技对八神，TERRY，七枷社，坂崎良不成立。不知情者若冒然追击，后果相当严重。另外补充一点：当版边轻葵花 1 击飞对手很高(血槽上下)时，则可↓A 挥空〉葵花 2〉八雉女。

Ⅱ．坂崎良：

①MAX 态：极限流连舞拳〉天地霸王拳。此技只对草雉，二阶，大门，真吾，比利，玛丽六人成立。

②版边：极限流连舞拳〉↓A 挥空龙虎乱舞：此技只对比利成立。

③↓BA〉↓↙←A〉虎炮。此招不易将对手击倒，所以有很大破绽。其实在版边此技可将二阶，夏尔米，安迪，比利，山崎，陈可汉，七枷社，莉安娜这八人击倒。

其中莉安娜无需版边可击倒。另外用此技打对手背部可将所有人击倒。

Ⅲ．草雉京：

①首先说明一下九伤后的两种状态：版边重七五改〉荒咬〉九伤，当九伤击中对手后会产生两种不同的状态。当荒咬〉九伤出招早时，对手吃九伤后会上飘，此时一般接重鬼烧或前大跳(↙↗)D；当荒咬〉九伤出招迟时，对手吃九伤后会全身火红，此时一般接近 C 或轻鬼烧。

②MAX 态，敌版边，重攻击〉重七五改〉荒咬〉九伤(火红态)〉↓A 挥空 MAX 大蛇雉

此技一击必杀。↓A 挥空要极快，几乎无攻击动作。这是一个极罕见且相当难的连技。其实重七五改〉荒咬〉↓A 挥空 MAX 大蛇雉要比上一招略简单些，但对八神，TERRY，七枷社，坂崎良不成立。

③MAX 态，敌版边，重攻击〉重七五改〉荒咬〉九伤(上飘)〉胧车(←↓↙B)

此技只对草雉，大门，二阶，克丽丝成立。

④MAX 态，敌版边，重七五改〉荒咬〉荒咬〉九伤〉……

此技对草雉，二阶，大门，莉安娜，麻宫，克拉克，陈可汉，不知火舞，玛丽等人成立，这一招关键在于荒咬第一次要早发。其中"……"处可根据九伤后的不同状态做不同追击。补充一下，重七五改〉荒咬〉轻七五改〉前大跳 D 同样要求荒咬要早发，这一招只在 MAX 态下对草雉，二阶成立，且相当难。

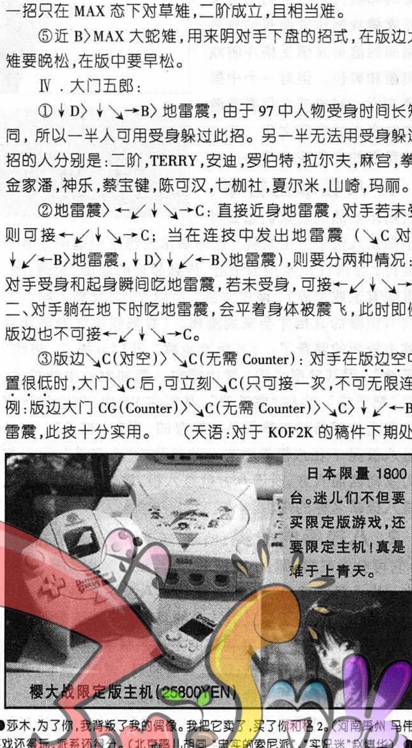
⑤近 B〉MAX 大蛇雉，用来阴对手下盘的招式，在版边大蛇雉要晚松，在版中要早松。

Ⅳ．大门五郎：

①↓D〉↓↘→B〉地雷震，由于 97 中人物受身时间长短不同，所以一半人可用受身躲过此招。另一半无法用受身躲过此招的人分别是：二阶，TERRY，安迪，罗伯特，拉尔夫，麻宫，拳崇，金家潘，神乐，蔡宝键，陈可汉，七枷社，夏尔米，山崎，玛丽。

②地雷震〉←↙↓↘→C：直接近身地雷震，对手若未受身则可接←↙↓↘→C；当在连技中发出地雷震(↘C 对空〉↓↙←B〉地雷震，↓D〉↓↙←B〉地雷震)，则要分两种情况：一、对手受身和起身瞬间吃地雷震，若未受身，可接←↙↓↘→C。二、对手躺在地下时吃地雷震，会平着身体被震飞，此时即使在版边也不可接←↙↓↘→C。

③版边↘C(对空)〉↘C(无需 Counter)：对手在版边空中位置很低时，大门↘C 后，可立刻↘C(只可接一次，不可无限连)。例：版边大门 CG(Counter)〉↘C(无需 Counter)〉↘C〉↓↙←B〉地雷震，此技十分实用。（天语：对于 KOF2K 的稿件下期处理）



樱大战限定版主机(25800YEN)

●我从主机外观看制造商。PS2＝索尼＝电器商。NGC＝任天堂＝游戏商。(沪福州路朱毅) ●莎木，为了你，我背叛了我的偶像。我把它卖了，买了你和格 2。(河南禹州 马伟超)/天语你是骏生所说"易冲动"。 ●彩显＋VGA＋DC＋正版＝VERY GOOD！(郑州 李永) ●游戏还得玩，派系还得分。(北京鹞儿胡同"忠实的索尼派"、"实况迷"赵博华) ●我为我有 FC 而骄傲，我为我有 MD 而自豪，我为我有 DC 而激动，我为我有 PS 而愤慨(四川双流县 王磊)/天语：天下与"王磊"同名者何其多也。 ●某些无聊之人让 36 分的 3tb 在国内销量大减，难道 FAMI 通编辑的眼光还不如他们？(沪巨鹿路 郑君)/天：别这么说，派系不同。编辑部铁拳王是风林与七支剑，VR 高手是俺。(！？？？)

●不是任天堂顽冥不化，真正与游戏背道而驰的是索尼。在索尼眼中，游戏机是新型多媒体电脑，微软同样。可以予言，未来的游戏界又将恢复任氏与 SEGA 的双雄之争。微软与索尼？他们将为自己的新型家庭终端争市场而无法自拔。（福建龙岩林立老师）/天：XBOX 的 DVD 硬解压是选装件。索尼被研究透了。 ●在潮流中要擦亮眼睛，如果生活在庸俗中，却自我感觉良好，那是很悲哀的。（江苏锡山 许桓柯）/天语这话太熟。 忧天？●雅达利之日即将降临索尼！（北京一玩友）

八极拳和结城晶

四川大邑 魏光光

大家好，我是一位 VF 系列游戏的爱好者光光。一直想写一篇关于 VF 系列的文章，这一次终于有了机会（嘿嘿，托了《批评》的福。）综观现今众多的游戏文章，写 VF 的也不在少数吧，毕竟那是 3D 格斗游戏的鼻祖啊，从 1 代到 3 代再到现在欲抱琵琶半遮面的 VF4，每一代都是那么的精彩和刺激。均衡的格斗判定，漂亮严谨的武术招式，流连忘返的 3D 场景都令广大的 VF 迷们津津乐道于其中。

作为一位武术爱好者，对我而言 VF 系列最令人着迷的就是游戏中的中国武术了。而其中贵为主角的结城晶所使的八极拳更是被我在游戏内和在游戏外勤练不辍。看看贵刊上经常都在说大家玩游戏可不能只玩啊，还要用心去感受感受游戏的内涵啊等等的话。可到底该怎样感受？RPG 和 AVG 等剧情游戏就不用说了（看画面，看文字就懂了？），FTG 类的 KOF 和 TEKKEN 系列等的那些天马行空的功夫又只能靠游戏制作者编纂的故事和画面的渲染来感受格斗游戏的刺激和爽快。但对一个中国玩家来说，对出现在你喜爱游戏中的古老的中国文化（武术也是我们的文化瑰宝哦）——



1. 八极拳的衍革：喜欢用结城晶的玩家们怎么可以不知道八极拳的由来呢？这种拳术发源于中国河北省沧州孟村，在清代以沧州为中心，传到邻近的盐山（天语：嗯，那里俺有亲戚来着）、南皮等县。所以 VF 之父铃木裕为了寻找八极拳的真传才会来到沧州。（看来我也该砸锅卖铁筹够去沧州的路费了。）八极拳也称“开门八极”，俗称“耙子拳”，因其拳型半握，掌中露空，型如农具中的耙子，故名“耙子拳”，也称“虎爪拳”，其实在 VF 中，细心的玩家就会发觉结城晶的双拳都是半握着的，形如“耙子”。那什么是八极呢？在八极拳中有一种发劲叫“十字劲”，可以把劲力发向四面八方，所谓八方就是八极，故名“八极拳”。这就是八极拳名称的来由。

2. 八极拳的分类：哈哈，还不知道八极拳有分类吧！它可分为三类，即：小八极拳，大八极拳和六大开拳。其中大、小八极拳就是现在广泛流传的八极拳套路，但这两种八极拳已经失去了八极拳技击的真髓，只能练来强壮身体，可不能格斗哦！（笔者就练的是小八极拳，如果有人要我在游戏外和他较量的话，我就只有哎呀，哎呀，逃！）只有六大开拳才能算是八极拳的秘传之法哦！

注意了！注意了！在 VF 中大家所看到的结城晶施展的拳法就是八极拳中的秘传之法：六大开拳！！晶哥，我好崇拜你啊！（流泪状。）六大开拳一共有六路：第一路是“贴山靠”，第二路是“崩拳”，第三路是“猛虎硬爬山”，第四路是“塌掌”，第五路是“挑打顶肘”和第六路是“虎扑”。（怎么很多都耳熟啊？）每一路拳法都有自己的套路和练功方法。（看来我们的武术真是很深邃啊！）玩过 VF 的玩家现在知道了吧，结城晶可是得到了八极拳的真传哦！

3. 八极拳的特点：在 VF 中，结城晶施展的八极拳刚猛厚重，雄浑有力，这是玩家们都知道的。在武术中，八极拳的确也是如此，在中国武术众多的流派中，八极拳的打击威力可以说是最大的。

八极拳主要以拳，掌，肘，肩，背等部位进攻，善于连身体也一起窜跃上去打近战。这一点用惯结城晶的玩家应该能感受到。无论是“里门顶肘”“跳山蹦锤”还是“猛虎硬爬山”等招势，无一不是在前进中施展的。

八极拳中很少有用腿的招式，仅在八极拳套路中第二段才有一招“挑背纵跳弹跳腿”，在 VF 中，结城晶除了上中下三段腿法以外，也仅有一招“连环腿”而已。

八极拳的步法独特，乍一看不是很快，但实际上相当迅速。在与其它拳法交手中，八极拳虽受对方的攻击而全身仍跃向前方，它几乎是在前进中施展拳法的。在 VF 中，结城晶常常用逼，靠，推，撞等方法将对手打下擂台，笔者在和朋友玩 VF 的时候就常常用结城晶的铁山靠和猛虎硬爬山将对手撞下擂台。喂，今天你撞了吗？

4. VF 外的结城晶（不会吧？！）：在游戏中，人们常把结城晶与“街霸”中的隆，“铁拳”中的保罗等人联系在一起，因为可能他们都有一个相似的性格，就是在不断的修炼中提高自己。其实在中国几千年的武术历史长河中，为了寻求武术的最高境界而不断修炼的武林高手多不胜数，（这可不是武侠小说哦！）在八极拳门中，清代末年就曾出现过一位能与结城晶相提并论的人物，他就是李书文。（结城晶第二？）

李书文（1862——1934），河北省沧州孟村人。

这个人朴质精干，整日沉迷于习武修行。他的八极拳在当时名震四方，他拳风雄浑劲厚，威力巨大。当时有不少的武术家往往虚有其名，其实并无实力，但李书文却是地地道道的“打出来的武术家”。这一点与结城晶非常相似吧。（都是格斗狂？）

●令人失望的科技一文真是大快人心，马骏生也终于说了句公道话。我要再次高呼：新千年属于 DC！（天津河西下瓦房 王德鹏）/天语：其实我们也很无奈。你最先看……●天师的地盘儿（天语！？）。马骏生终于写出一篇好文章了。（沪浦东东坡路 周夏骏）/天语：上期的来信中提到骏生时常见“终于”二字。

心语●认真地玩过几款 SEGA 的作品后(莎木、JSR),才发现 SEGA 真的是个充满创意的游戏公司。莎木(对裕的评价)——玩 DISC1 时:马鹿。玩 DISC2 时:阿呆。DISC3 打完时:SUZUKI 真乃神人也!!!(上海杨浦长阳路 夏晖)/天:这游戏我在彩监上打的。潜入旧第 8 仓库、救老头、开叉车、救望、临行等场面,大感泪。还要向国内广大莎木爱好者报告一个好消息,莎木一章 YOKOSUKA 在美国销量已经达到了 50 万本。这个成绩甚至是制作者所始料不及的。

据记载,他曾把一根铁枪捅进墙壁,几个力大无比的年青人无论怎样也拔不出来。还有一次他在与人交手中,仅用了一招“上步冲拳”,就将对手的肩头打碎。(怎么我在 VF3 中使这招却总被梅小路葵返掉?友人曰:你笨嘛!)

李书文一生惯用“猛虎硬爬山”一法。在他多年的比武生涯中几乎都用这种拳路,而且从未遇到过对手。所以当时武术界流传“李书文不用二打”一说。(即不用打两次。)在 VF 系列中,为了游戏的平衡性,“猛虎硬爬山”的威力被减至最低,但他的实用性相信使用过结城晶的玩家都能体会得到。

结城晶与李书文二人,虽然一个是虚构的,一个是真实的,但他们二人都体现了习武之人勇于上进,勤修刻苦的尚武精神。笔者估计铃木大师在塑造结城晶这个人物时,就可能是以李书文为原型的。



铃木裕大师
世嘉天王级制作人,业界的巨星。
NAOMI2 基板 VF4 现正全力制作中。

5.VF 与八极拳:VF 中的各种格斗术多来自中国的武术。(如燕青拳、螳螂拳、醉拳等等)其中八极拳可称得上是主要拳术。(嘿嘿,主要还是笔者的偏爱!)在 VF 中,结城晶所施展的八极拳招数多达 56 招,但其中大部份招术在现今的八极拳套路中是找不到的(我可是翻了很多的资料啊)。笔者推测这些招术可能都是从六大开拳中演变而来的。令笔者疑惑的是:VF 之父铃木裕在沧州时,又是怎样费尽心血得到八极拳的不传秘法的呢?(走后门?偷拳?还是……)他严谨认真的工作态度,对游戏事业的执着热爱,不得不令人叹服。游戏是一门文化,武术也是一门文化(古老的文化),当游戏制作者们把两者巧妙地融合在一起的时候,得到的不仅仅是游戏者的欢愉,更是升华了这两种艺术的魅力。

关于 VF 还有很多可以研究的,不过在下能力有限,恕不能一一见于笔端,请各位多多……。(OK,OK,说了这么多,看烦了吗?大家还是抱着游戏机多练练吧……哈哈哈,我的“崩击云身双虎掌”终于练成了!)(1999.3.17 初稿/1999.8.19 再稿/1999.10.24 第三稿/ 2000.12.14 第四稿)

后记:《游戏批评》的编辑你好。这是我第 N 次向贵刊投稿了,不过原来投的是《电软》,对于我写的这种文章兴趣好象不是很大,幸好有了你们。这篇文章在一年前就投过了,不过《电软》没要,这次经过了修改,再来一次!对于一个武术和游戏的爱好者来说,多么希望广大的玩家们在游戏之余能多多感受一下那本来就很稀少的且属于我们自己的文化和情结。不足请改之。最后,非常高兴能看到《射雕》能在 PS 上发行,不过我仍旧买不起正版。(笑)

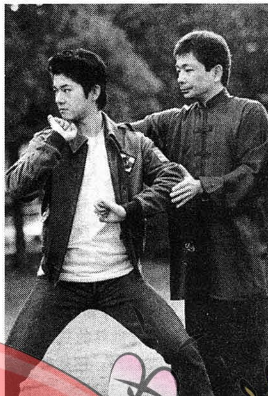


←它一曲比安的「海阔天空」……世嘉倒闭后,我们一定送给

●**作者个人情况**

笔名:魏光光,男 24 岁
职业:骨科医生
电子邮件:guang-1@etang.com
本人玩龄:12 年(VF,KOF,FF,TEKKEN,BIO 之爱好者)
地址:四川省大邑县晋原镇东濠沟北段 256#鹤鸣精武馆骨科门诊部 魏医生(611330)

↙服部老师正在指导“凉”的“里门顶肘”。



服部哲也
日本唯一传人
吴氏开门八极拳
河北沧州孟村
中国

●服部哲也,1959 年生人,青年时爱好武术,20 岁开始练中国形意拳。1986 年在日本拜八极拳七世宗师吴连枝为师。96 年在日本开设了吴氏认可的八极拳学校。这次莎木中主角的动作均由服部亲自审阅。

天语:记得铃木大师初来河北时是在世嘉华翰中方总经理的陪同下得以顺利“取经”成功的。大概沧州是主要一站,少林寺也有去过。然而比较令人郁闷的事情还是发生了。第一,这样好的文章我们现在才刊出,本人确实失职;第二,孙正义早期“DC 杂志”中的好几张大师沧州取经时的重要照片找不到了(包括在吴氏开门八极拳宗师墓前拜祭和在北京八达岭长城上的留影。也有和吴连枝先生畅谈时的场面),令本文在编排上失色不少;第三,无法去沧州采访吴连枝先生,本来天语在电视上已经见到过他老人家了。习练八极拳的双方似都穿着麻袋一样的坎肩且腰扎麻绳以发力相互“铁山靠”,令观者感受到极强悍的力度感,实战则讲求一击必杀……

●99 年买 DC 以来,一直严重贫血(缺铁性的),因为要买原版游戏。樱 1 普 410RMB;樱 2 第一时间 620,樱 3 限定钱已备好,定要在第一时间拿到。(正版 8 张,成都槐树街 www.PS2E.com 大神一郎)/天语:踏破铁鞋无觅处,得来全不费功夫!难道你也在网上抨击过“失望”一文(玩笑)?保镖好在哪儿?



爆走战机
—金属步行者

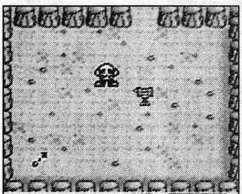
GBC	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:99年12月24日	

责编/WP

紧急事件，人工智能突然失控暴走，全世界的所有机器人都已失控，并且实行"世界毁灭"行动。这次人工智能暴走事故中，许多人都牺牲了，グソーン博士也死了。铁斗(主人公)和父亲也被一场洪水冲散了。

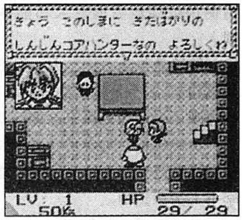
铁斗醒来，发现自己躺在一张床上，突然走进一名村民，告诉铁斗ホーク博士在找他。身边唯一留下的东西只有小机器人LT－00メタボール了。来到大厅，ホーク博士来电，把一切事情都告诉了铁斗，并让他从桌子上挑选一件装置。在二楼的人会告诉玩家战斗系统。刚下楼，百万富翁建筑师クラウザー・コ ボしーシヨン社长的女儿エミル・クラウザ一跌跌撞撞冲了进来，告诉铁斗北方的发电厂被黑暗军团占领，请铁斗帮一下忙。面对美女的要求，铁斗无法抗拒。那好吧，就答应她，去发电厂看看。先在附近练上三、四级，来到发电厂，在尽头碰见了一个人。从交谈中得知他就是黑暗军团左使蓝魔。好，就让你尝尝铁斗的厉害，冲上去教训他一顿。蓝魔驾驶着MB－22β バスターバンサー，而铁斗只有一部很弱的LT－00メタボール。想战胜对手不是很容易。

刚打倒蓝魔，ホーク博士来电，说已造好了比LT－00メタボール更强的LT－01メタフロシブ(可以击碎油桶)。原来ホーク博士是专门研究金属进化论的，以后还会送给铁斗更强的机体。



回到村庄，整顿一下向西南前进。途中见到了ドルフイ往河里扔了一件奇怪的东西就跑了。铁斗还在想他是谁，往河里扔的是什么？在这个世界上，有个传说，那就是在世界的三个角落里藏着三台最强的终MT???、LT???、ST???。还是赶路要紧。向东北方向走去，途中见到一块蓝色的过路牌，上前调查，突然从地下冒出一个隐藏的客栈，可以恢复HP和道具。原来那个蓝色的牌子是个机关，以后还会碰到许多。

从左面的山洞来到了军事基地。在基地东北方看见了エミル・クウザー。她说爸爸有急事要见铁斗，事不宜迟，到中央大楼去，在楼顶看见了クラウザー・コーポしーシヨン社长，这时博士来电，并送来了一台机体LT－02α メタランチヤス，能击破箱子。告辞社长，击碎东北方出口的箱子一直向前来到一座山洞。穿过山洞进入了军事要塞，但要塞已被黑暗军团占领，敌人就在运输大楼。一路冲到楼顶，见到了黑暗军团右使绿魂。他驾驶着水系LT－27β クバスターイール。这部坐机在陆地上机动性极差。他有个特点，一有道具出现，就拼命去抢，利用这个特点多放几个メタナバーム L2，打败他很轻松。这时，ホーク博士又来话，并已制造出了LT－02β メタキヤノス、LT—05α メタバイカー。真想来杯可乐，庆祝一下。突然来了两个敌人把エミル・クラウザー抓走了。



在大楼旁边遇见了バドー，得知エミル・クラウザー是被从西边的通道带走的。事不宜迟，快去救人吧！用水系座机MT－01メタマソン窜过小水潭，一直向西走，在尽头遇见了ドルフイ，他怎么鬼鬼祟祟的？

来到北方的一个被摧毁的小镇，休息一会儿，用MT－01メタマソン从西北海岸下水，来到西面的发电厂，和バドー一起冲进发电厂。在发电厂尽头找到了被抓走的エミル・クラウザー。就在此时，讨厌的蓝魔又出现了。而且驾驶着MB－36β バスターボルト冲向铁斗。手下败将竟如此猖狂，不知好歹。动点小脑筋，很轻松就能打败他。(注：周围的强碰到会失HP)。英雄救美Ⅰ结束，ホーク博士来电，一定又是造好了更强的座机。的确，这次博士一下送来了5台坐机：LT－03メタガンナー、LT－06メタビーーダス、MT－03メタホバー、LT－05β メタガンナー和空系ST－01メタカイト。来杯可乐，庆祝一下。

离开发电厂，向左前进，南下来到一个孤立的发电厂，该死的黑暗军团一定又占领了发电厂。在发电厂的尽头，果然绿魂已在此等候多时。他操纵着HP 900的MB－25バスター龙。虽HP高，但攻击力却弱得可笑，可非常难缠，利用此地型打败对手。博士又来了，并送来了陆系最强的LT－04メタマシヨルター，可以击碎岩石。南下击碎三块岩石进入一座小镇，小镇一屋内有台蓝色电脑，调查后会出现一名神秘女郎HEX。

从东南海岸水路到达东面的一座岛，岛上除了一座山洞和机关路牌什么也没有。突然エミル・クラウザー和バ

ドー赶了过来。告诉铁斗洞的深处有危险。来到洞的深处，果然，蓝魔守侯在此，正等着铁斗。这次他驾着 MB－32α バスターポルポ。其攻击力稍弱，但 HP 和防御力都很强。此战也不轻松，硬拼不可，多用些道具。再次打败蓝魔，博士送来了 MT－0A メタダイバー、MT－05β メタソルーザー、MT－02 メタランダス。

离开山洞，用此三部座机任意一部来到东面的小城，出口在城的东北方。北方有一座山洞，通过山洞来到了一片花园。或许这是世界上最后的一片绿地。在花园左面看见了一座坟，坟上插着一个十字架。还没弄明白怎么一回事，北方的山洞里冲出一个女孩，并开着 LT－06 メタビーダス撞向铁斗，她怎么会是铁斗的对手？三下二下干掉她，通过北方的山洞进入了一个小房子。在小房子里见到了バドー和エミル・クラウザー。而且ドルフイ也在旁边。上前交谈，得知刚才的女孩是她的妹妹。因为在那次事故中，他们的爷爷牺牲了，花园的坟就是グソーン博士，兄妹二人为了给爷爷报仇，便隐居于此。临走时，ドルフイ送给了铁斗水系最强的 MT－05α メタガーアン，能潜入深水。

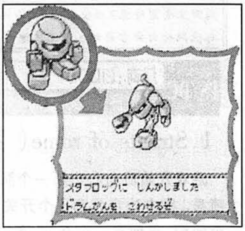
告别三位朋友，从山洞另一个出口来到海边，用 MT－05α メタガニアニ来到一个洞口。通过山洞来到了海拔最高的超高原矿区。向南窜过两座山洞，在第三座山洞的尽头碰到了黑暗副首，副将亲自出马。突然，绿魂冲出来，劝走副首，说要将功赎罪。自尊心还挺强。说着说着，绿魂驾驶着 MB－38 バスターウイズ撞向铁斗。这战可能会有点吃力，硬拼必死无疑，灵活使用道具是战胜敌人的关键。终于将绿魂彻底打垮，他已无任何力量抵抗了，又少了一个对手。博士来到。又送来了 ST－03α メタシエット、LT－07 メタスパイダー、ST－02 メタバニアニ。离开山洞这时蓝魔鬼鬼祟祟地一闪而过，一定又发生了什么事。通过机关过路牌南面的山洞来到了最终 Boss 的基地，先到左中间的大楼里看看，在尽头发现了失踪的マソナ。刹那间，一道白光闪过，蓝魔驾驶着极强的 MB－43 バスターゲイル出现在铁斗面前。英雄救美Ⅱ开始，敌人已拿出最强的武器，这战会很吃力，但铁斗不会因为这点困难而倒下。终于打败了可怕的敌人，这时的蓝魔已一败涂地，同绿魂一样，他已无力再战，又少了一个敌人。这时ホーク博士来电，并开发了飞系最强的 ST－03β メタジヤイロ。

离开大楼，回客栈好好休息一下。最终 Boss—人工智能就在旁边的摩天大楼。先别去找 Boss，还记得前面提过的终极 LT???、ST???、MT??? 吗？想得到吗，那就去找吧！Are you ready, Let's go!

通过右面大楼上方出口，回到基地，向西南前进，然后一路水路来到东方的一座遗址，在遗址的尽头找到了 Great！是终极 ST－04 メタギヤカうクス……这种座机是毁灭世界的核武器吧！

回到出发点的海岸，向东北方前进，来到一个小镇。小镇西南的池塘中央有个海底废虚。在废虚的尽头找到了终极 LT－08 メタウオリアス。这……这种装甲一定是用来杀人的。

按 SELECT，打开地图查看一下，在地图西南面有个大海湾，海湾中间有条很窄的小水路，水路西面有个小镇，从小镇南面的海中央发现了一个极小的岛，进入小岛右面的海域，来到了一个废弃的发电厂，终于找到了第三部终极 MT－06 メタデストロス。这种武器防御力极强。Ye，三部终极座机全部到手，向最终 Boss 的老窝前进。



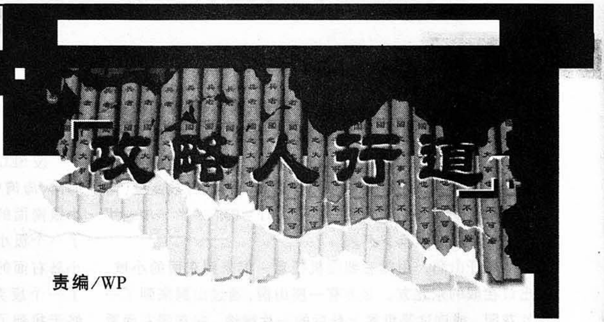
通过右面的大楼来到了最终 Boss 的基地—高压发电厂。在往 Boss 处前进的途中，黑暗军团的副首出现了，并操纵着庞大的坐机 MB－19β バスターテイうーノ。（第二次暴机与第一次暴机时，黑暗军团副首驾驶的座机会更变，本次坐机是二次暴机时所用的坐机），HP，攻击力和防御力极强的 MB－19β バスターテイうーノ可能会把铁斗打败，但铁斗已经经历了这么多的风浪，不会就这么输的。多用几个 L4 的功击道具击败他。黑暗副首还是倒在了铁斗的面前，随着震动，副首头上的洗脑器掉在了地上，…啊，原来是爸爸。久别的父子两人拥抱在一起，热泪从铁斗的脸上滚了下来。爸爸突然严肃地对铁斗说，人工智能马上要启爆毁灭世界的核武器，让铁斗快去阻止。时间紧迫，送走父亲后，来到了人工智能的老窝—发电厂。

一路杀进塔顶，却见到了黑暗首脑ゼノン。为了启爆毁灭装置，黑暗首脑ゼノン亲自出马。这时，ホーク博士出现了，并劝降ゼノン。但谈判失败了，唯一的方法就是击败ゼノン。一场恶战迫在眉捷。不愧是邪恶的首脑，竟能同时驾驶两台 MB－19β バスターテイうーノ。遇到这种情况，连道具也没有用了，只能靠玩家的勇气和力量去打败黑暗首脑。忽然天崩地裂，天闪雷鸣，两台 MB－19β バスターテイうーノ全部击毁，ゼノン也恢复了意识并帮铁斗打开了通向最终 Boss 的大门，一切都掌握在铁斗的手里，为了给死去的人们和グソーン报仇，为了拯救这个世界，上吧，勇士。

人工智能为阻止铁斗拿出了史上最强的 MB－117 人工智能バスターナイト，战斗打得特别激烈，一直打得天昏地暗，天崩地裂，日月无光，鬼泣神嚎，终究，正义战胜了邪恶，铁斗以强有力的一击摧毁了人工智能。

死去的人们和ダソーン博士可以安息了，世界也恢复了和平。接下来就是 ENDING……（敬告：世界东方的小岛可以和朋友通信对战。）

大连　于长龙



盗墓者 5

著名的冒险游戏《盗墓者》系列的第五作已经在 PS 和 DC 上推出了，这次我们美丽的劳拉又要到哪里去冒险呢？顺便提一下，编辑部里的小编们都很期待由安吉莉娜·朱丽主演的同名电影哦！

PS/DC	厂商:EIDOS	类型:AVG
	发售日:2000 年内	

责编/WP

1. Streets of rome（罗马街道）

游戏开始后向右边第一个洞口拐进去，你可以看到一个喷泉。往左边走找到一个开关，从喷泉的地方出来，找到一个地洞，里面有一个开关，可以使身后的石块升起，转身爬上石台，顺着路向前走（玻璃可以用枪打碎），在楼梯通道上有一个可以通向对面房子的窗户，跳过去前面有两条路，从左边上去可以找到一把钥匙。

原路返回。顺着楼梯向下走，回到院子里，用钥匙打开对面的房门。往里走，有两条路，先向下找到一把五角星的钥匙，再向上走，可以找到一个开关是通向院子的，不要回去，先向左边，在有一把左轮手枪的地方有一扇门可以打开的，进去后可以找到瞄准器和另一个五角星的钥匙，带着两把钥匙去右边，有龙头的院子就会打开。走到龙头前，从没有水的洞口进去，到一个有大钟的地方，用枪打大钟，左边墙上有一扇门会打开。进去打开开关，然后到有两只乌鸦的房间，左边有一个开关，当乌鸦变成白鸽，然后移动白鸽，去右边，可以找到另一个开关，同理，回到院子里，找到一个圆形的钥匙……

2. Trajan's markets（图雷真市场）

一出来在左边的盒子里找到铁棒，右边找到瞄准器，右边第三间房子可以进去，顺着路走，最后到一个有很大齿轮的房间，在齿轮的对面可以找到梯子。爬上屋顶找到拉绳，有一个要多拉几次，在圆石滚开的地方用火柴照明（没有火柴可以用带有瞄准器的手枪）可以找到圆钥匙。在你下来的地方，有一个地洞，有一些弹药和血包。

把圆钥匙放到石像的前面就会打开一扇通向外面的门，出去后找到一个有水池的房间，游到对面，里面有个家伙实在太厉害最好先记录一下，用左轮手枪打他的眼睛，打死后可以得到一把钥匙。在台阶的下面有一块有颜色的板可以打开，水下有一个风扇，在风扇的上面有一个很窄的洞口，里面可以拿到圆形的扳手。回到原来的房间，在对面的房间里使用扳手关掉风扇，在水下还有一个风扇，关掉它就可以到一个有武士的房间，干掉他，然后找到另一个圆钥匙……（三头龙很难打，最好侧跳来躲过喷过来的火焰）

3. The colosseum（圆形大剧场）

先记录一下．在右边有一块可以推进去的石头．里面有一朵花．出来向里走，躲过机关后在岩浆的上方有一个很窄的洞，里面有一个开关，出来后沿着路走，你可以拿到 gemstone piece．到一个有四层的房子，一层有一个血包，二层有一个开关，四层有枪和血包，回到三层，在左边有一个拉绳，拉三下，可以使中间的一个石台升起来，不过有时间限制的．你必须拿到另一半的 gemstone piece．走向关着的门……

动画过后你要记录一下，放下钥匙后向后连跳两下才安全．跳到对面，沿墙壁爬到对面，从打死的武士身上拿到钥匙，最后拿到宝玉……

4. The base（基地）

在仓库的一个白色的柜子里找到钥匙，找到有钥匙孔的门，进去后干掉里面的人，从死人身上拿到卡片．四处看看有好东西。现在到底楼刷卡，有一个房间里墙上的铁网板可以打破。然后到二楼一个有缺口的地方，从箱子上跳到另一个有缺口的地方，跳的时候最好先观察一下地形。现在可以进去好好扁他一顿，进入打开的通道，先去左边，看到一台电机，少一个电阻，打死卫兵，捡起钥匙，再去右边房间，右边有弹药和瞄准器。

落到地面，用卡片。在洗澡间进行搜索，找到电阻。去电机房，放下电阻后会有一条狗向你扑来，打死后到狗出来的地方按下按钮。出来后从箱子上跳上潜水艇……

一出来是一间宿舍，四个扶手中有一个是坏的，扳下它，撬开墙上的通风口。一直向前走，在有几条断电线的地方，仔细找一下，一个地下的铁网板可以打开来，在房间里找到电池。回来继续向前走，直到一个可以拉起的铁网板，前面没有路了，这里记录一下，打开铁网板，悄悄的下去，里面有一个厨师背向着你，走到他背后拿到钥匙和枪，出去后是一个餐厅，先向左边，在一间有木箱的房间里，木箱上有一个铁网板可以拉开，最后找到电池，回去后继续向里走，在一间仓库里，找到呼吸器和一些补给。



回到餐厅向右，到一间全是水雷的房间，向前爬上楼，里面有四个房间，每一个房间都进去看看，可以找到一个外壳，把呼吸器、外壳、电池组合起来，放到一个潜水器上……

5. Deepsea dive(深海潜水)

在水里找到尖锐的矛。

6. Sinking submarine (正在沉没的潜艇)

出来后沿着通道走，从有火的通道跳过去，当心餐厅里的水里有电，跳过去，拿到卡片后跳回去，找到一个可以刷卡的地方，进去后往上爬，别去有电的房间，先去最里面的房间找到军官，拿到钥匙后出来，就在你出来的房间里，向上看，有一块破的铁网板，用枪打烂它，爬上去找到一个开关。再上墙，回来后通道里的两个有电的房间都没电了，进去好好搜索一番．找到N和O，回到有军官的房间从墙上的梯子爬上去……

7. Gallows tree (绞架)

一开始向左跳到对面，跳到一个平台，然后仔细找找，在墙上有一个很窄的洞，不大容易找，在很黑的洞里，沿路走直到一个有火的地方，先到右边一个地洞的前面，跳起来抓住头顶的墙，然后跳到水井里，游出来后利用对面的大斜坡跳到一个平台上，进入房间找到橡皮筋。

回到一开始出来的地方，向左爬过地洞，到一个很黑的地方拿到弹弓架。组合后到上面的平台使用弹弓，拿起Iron clapper跳下地洞，在有棺材的地方找到火把，跳下地洞，小心一点，通道里可以四处找找，最后用火把点燃大树根，拿到心，回去把心放到门旁边一块有凹洞的石头里，进入门里……

8. Labyrinth (迷宫)

开始时找到一个有三块石头的地方，按中，左，右的顺序推动石头，对面的门打开了，过去在扶手上找到骨头，然后回到三块石头旁的盆中使用骨头，然后从桥旁边的校门进去，从最下面的出口进入中间的大专盘，转动手柄到最上层拿到一本书，回到第二层推动手柄，从两个人石像的一边进入下层洞口，推动扶手，再上第二层推动扶手，从第三层缺口跳过去，然后白色的光会引导你……

9. Old mill(古老的磨坊)

一开始从左边进去，先去右边，在右边大石头上拿到火把，然后点燃它，然后扔到小怪物的旁边，回到石台上，利用绳子跳到左边平台，取得铁棒，再回到石台，利用绳子跳到对面一块白色的斜坡上，滑下来的时候抓住边缘，爬上去一个转身跳，抓住背后的裂缝，拿到chalk。回到出来的地方，在黑色地板上用石头划线……

出来先到有一个风车和水池的地方，先拿到水里的金币，扔在水下的笼子里，再从水怪出来的地方进去，你能看见一个大转盘，搬动它，对面有一扇门会打开，是一个计时门，所以动作要快，到门口时一个就地转身，小房间里面仔细找一下，有一个开关，回到第一块地方，原来水流很急的地方墙上的洞可以进去了，最后到一个有窄洞的地方趴下，跳到下面，转动里面的开关……

10. The 13th floor (第十三层)

一开始向左用枪打破铁网板，拿到血包，一直向前拿到锤子，原路返回，一直向右走，你也可以开始的时候向右走，看到锁用枪打开，如果你有锤子则用锤子，爬上去打掉墙上的破板，看到警卫后最好用瞄准器打头，只要一枪就可毙命，拿到卡片，然后悄悄的到一个熟睡的警卫边，干掉他，上二楼，干掉三个警卫，打开左边的门，不要开枪打工作人员，按动里面的开关，到右边拿到光盘，再到一楼，用光盘打开墙上的铁网板，进去后在一间杂物间找到一张纸，从楼梯走下来，悄悄来到卫兵的背后，对准他的头开枪。搞定后快闪，又来一个，干掉他，从一个可以刷卡的地方进去拿到毒药和药包，从很大的门进去，干掉一个卫兵，拿到光盘，一直走，到一间有一个人的房间，不要打死他，拿出枪到他的旁边静止几秒钟，到一间房子，先上去在房间里有个开关，有时间限制，打开后放电的物体停止，迅速跑过去拿到它……

11. Escape with the iris (带着彩虹女神逃跑)

先到透明的台子前静止几秒钟，等劳拉把枪放下来以后，走过通道，向左，到每个房间搜查，注意警卫，悄悄走过去，用找到的毒药把他放倒，就像对付厨师，找到一张卡片，然后去有密码的房间，女洗手间中间的马桶前有个血包，男洗手间第一个马桶上方的板可以拉下来，顺着路走，在向下爬的时候尽量靠左边，然后顺着铁链向上爬，直到来到电梯里，下到13层，不要靠近警卫，按另一个电梯，上去后一开门有一群人拿着枪正等着你呢，你赶快在按一下电梯按钮，电梯向下失去控



制，这时你在按一下电梯按钮……

顺着路走，当你抓住梯子向上爬的时候，你会看到一段横过来的黑线，当你爬到中间是往后跳，会落在一个平台上，沿着路走，在斜坡前记录一下，滑下去时候跳抓，有两根绳子，沿路走，让警卫用枪打破玻璃让水流出来，里面有朵金花，在一个有狙击手的地方，先上三楼按动开关，梯子是白色的，在打开的门里，前面的地板是热的，让警卫把玻璃打破，按动开关进入房间，在房间里按动两个开关，跑出去，房间里有机枪，到一个有X光束的地方，先去一个有很多箱子的房间拿到光盘，使用后把宝物放上去，从地洞里出来，等警卫按动开关时冲进去，在墙壁上找到开关。回去拿枪，把有显示器和灭火器的房门炸开……



12. Red alert（红色警报）

一出来，用瞄准器把上边楼梯上的一个人干掉，向上走，直到有一个破板的地方，踢掉它，爬到一个地方，拉开头顶上的铁网板，干掉警卫，通道里有激光，用枪打掉对面蒸气阀门，蒸气会显示出激光的有无，当激光消失的时候过去，随时记录。

乘电梯来到二楼，先去打靶，出来后到一间有枪的房间，绿色光里的枪可以拿，还能找到一颗子弹，到一间有几个箱子的房间，顶上最中间有一个铁网板，用那把刚拿到的枪，然后利用绳子抓住对面墙上的裂缝，爬到墙上的洞里，出来时有两个很厉害的家伙，要小心应付。回到一出来的楼梯间，上面有一个铁网板可以利用，跳到对面墙上的洞里，然后在墙上的洞里可以看到一间房间，里面有一个警卫，下去后立即打死他，否则他会打开墙上的机枪，打开门，乘电梯上楼，门开以后向里走，有两个空中飞人向你攻击，干掉他们，利用绳子跳上木箱，拉开头顶的门，向里走，当你正想打开开关时……

顺着路走，到一个有机器人的房间，先用枪把阀门打破，让水流出来，对机器人一阵猛射，打死后，水里有电不能下去，先回去再进来水就会退下，拿到尸体上的钥匙，爬到顶上，搬动开关两次，出来后对面的激光就会消失。

下面的任务就是把一个人引进有玻璃的房间，用毒气毒死他。先去左边第一间房间，在铁网板下有一个开关，打开它，进入毒气室，扳动里面的一个开关，然后出来，有玻璃房间的开关不要扳动，然后出来去对面的房间，打开一个开关，但是门坏了，按原路返回，这时有一个拿枪的人会跟着你，快点跑到左边第一间房间铁网板的开关前，当那个人走过铁网板时扳下开关。然后去毒气室打开开关，把外面的人毒死。回到一出来的地方，通道里有一面墙可以爬上去，出来后把得到的东西组合后放入开关就可以过关了。

文/陈振坤

七支剑评

初玩PS版《盗墓者5》时，觉得有点太过于简单，也许是经历了太多的动作游戏的考验，可越往后，难度就越来越大了，而且短短的十几章故事，难度的跨度实在太大了，说实话，到后来真有点受不了。

这次的《盗墓者5》比起前四作，进步还是有一点的，在电影手法的运用上，Eidos已经驾轻就熟了。而且也有新动作及新要素加入，因此《盗墓者5》还是值得一玩的。不过，要是心理承受能力较差而且在动作技巧的掌握上没有自信的话，奉劝一句，最好别去最后一大关，否则……其实也没那么夸张，不过在DC上的《盗墓者5》应该要比较容易一点，因为PS机能有限，好多地方如果眼力不好一点的话，真的是很难发现某些道具。这在无形之中也增加了一点难度，尤其是在最后一大关，不过《盗墓者5》本质就是一个探宝的游戏。这样也有点探宝的意思在内吧！不过从《盗墓者5》看，似乎"古墓"二字已经没有什么意义了，我觉得应该改头换面的时候了。如果比较一下，《盗墓者1》应该算是系列中最好的了，希望下一部《盗墓者》系列能再让我找回那失去的感觉。



注：请上期《攻略人行道》中刊登的《合金装备——幽灵通天塔》的作者速与本刊联系，以便发放稿费！

●我能理解电软为中国游戏业所做的种种努力。新千年第一期北京赵旭同志说得好！（成都金沙路 曾渊）/天：狭路相逢，正版胜。
●某日看“山东教育台”节目介绍古玛雅遗迹“奎扎科特尔神庙”，眼前一亮，竟然与“索尼克冒险”某关毫无二致，心中顿时对世嘉的敬业精神感概万分。（陕西咸阳 张健）/天语：日刊 DC 杂志里有中裕司和十几个助手去南美取材时的详细资料照片。请大家再看看本页下角第三条的几句话。

重庆 赵欣



奏响天堂之音——任天堂音频开发工具揭密

和其他系统不同，MusyX 并不提供自己的排序程序，但是可以由其他系统的程序代替——开发人员可以继续使用他所熟悉的程序（这个特点在今天这个越来越重视开发环境的形势下非常有用和讨好）。以设计游戏的程序员的眼光看来（设计游戏主程序），MusyX 有很大的弹性，音乐和音效的代码可以方便地以指定常量的方式来定义，而不需要他们再为其编写定义之外的有关音频部分的标识符或其他隐藏标号。当多音源同时启动时，如果考虑到音频之间的交叉会使效果减弱，那么开发人员便会设置标记，使这一过程同步化，以减少衰减。音效可以由预先设置好各种参数确定或由开发人员决定。即使当使用 3D 音频应用程序接口（此为 3D SoundFX API）时，人工控制仍能较参数设定处于更高的优先级状态。另外当运行时，音乐和音效是分开设计的，以便于方便设定音量。

■二、SMaL 程序设计语言（Sound Macro Language）

FACTOR 5' S SMaL 非常好学，甚至不须让一个程序员通过使用 SMaL 宏的方式，你便可以获得对声音最大的控制权。在 MusyX 中，除提供 SMaL 语言外，还提供相关的函数库，相互补充会使开发人员的工作变得相对轻松许多。

使用 SMaL 语言来制作音效可以和一般的传统乐器相媲美，毕竟玩家不希望游戏中音乐变得很简单，缺乏丰富感——实际上，音效在游戏中需要获得最多的控制。在 MusyX 中，音效和音乐由设置常数定义，唯一的不同在于音效波纹放在游戏的主程序中调用（反应速度可以做到很快）而音乐则不是。在实际的应用中，SMaL 语言定义的一般音效常作为音乐，反之，某段音乐也可以作为音效使用，非常灵活。

总体来说，MusyX 是一部先进的基于 MIDI（乐器数字化接口）的音频开发系统，一段同样长度的音乐，MP3 压缩格式可以做到 CD 的 1/ 10 左右（对人耳来来说，效果微损），但 MIDI 文件却可以做得比 MP3 格式都还要小得多。而且我可以很负责地告诉大家，如果技术够高，播放器质量更好，那么 MIDI 的音质绝对可以反超 CD！这样的结果对一直使用容量非常有限的卡带作游戏载体的任天堂来说（Game Cube 除外），可谓正中下怀，那为什么 SS、PS 仍大段大段地使用 CD 音轨呢？那些都是录制的，而 MIDI 是真正“制作”出来的音乐，对他们来说，“制作”比录制要费时费力得多！！！

天语：作者系西南师大计算机专业的学生，相对于普通读者来说，他了解的东西更多一些，写得也就更专业一些（大家是否还记得，他揭露过 DC 和 NGC 的材质压缩问题）。而文章是经过删节的，不然我们这些对 FACTOR 5 公司“满不懂”的看起来可就要费大劲了（笑）！

DC 振动趣事

一切周边，我们都强调使用原装。就是这个振动包和那个 VGA 盒子例外。毕竟这两个东东的原组价格相差过于悬殊而实际使用效果却很相似。

现在的振动价格在 40 元左右。然而即便如此，我们仍要严防上当受骗。

永远用眼睛看。包装多粗糙都不怕，就怕“瓤子”是草包。编者有个朋友叫名曰“批斗专家”，他买了一个黑得像金刚而且做成半透明的振动，由于包装过于精美，当着 BOSS 面测试产品好坏这一必要步骤——专家竟于心不忍心而忽略。

回家使用，使用不能。拿给天语看了看，就知道这样的东西不能买。为什么？活儿太粗了。

天语拿出了自己的出口英、法等国的欧洲版组装振动，其表面磨砂效果与 DC 手柄完全一致，造型硬派，为 TEAM5 牌。而批斗专家的那个是圆丢丢的外形，不是特别讨好（现专家已去找 BOSS 去评“使用不能”之理）。

TEAM5 实际使用中，振动感觉比较强。建议用霸 3rd 来测，多中几个豪鬼的瞬狱杀，然后多打几个含 SA 的连续技便知——振动绝对是非常细腻的“多阶”，轻重缓急明确（天语给你信心保证）。想要温柔地振请玩法拉利和街机网球即可。



同是 40 元的振动，效果却截然不同，可见里面确有东东。注意事项：①原装 130 元。②手柄的 2 号插槽是振动专用，不要置于 1 号。③DC 用家必须加振，真乐趣无穷也。

后来见面，从专家口中得知：BOSS 说“使用不能”是因为振动包是在我国南方生产的，但“南方潮湿”，所以生产厂就在振包与手柄的连接处之芯片上“涂抹了一层松香”，只需“多插拔几次就连电了”（！？）——天语告诉他，TEAM5 也是南方生产（确切地说是深圳？）的，为什么不“抹松香”？专家振动上的那个红灯都亮了，岂是没电之理！

于是天语批评了他过于轻信 BOSS 的话，太过天真。专家很烦，说又得骑车 N 公里去找 BOSS 了，天语就拿出 18 轮与他对战，蓝标蚊香手柄在拖车相互挤撞时发出的强烈高频振动声响（比瞬狱杀还高）令“批斗专家”非常羡慕。

天语将手柄给他试，他连续撞击一辆 BONUS 小汽车，得了 800 分……后来听说他已换成 TEAM5（未印字）的了。

大家一致认为 DC 的振动是个实实在在的好东东。

●电软，走得不要太远，中国就是中国。说实话，说心里话，没人说你傻。再生侠是目前让我忘掉生活烦恼的最佳游戏。（河北衡水 周长云）
●莎木我什么时候才能拥有你。在朋友家玩过二次后，我才知道为什么电软极力推荐莎木。（上海青浦 顾振雷）/天：公理战胜。昆明张新朋：正版战胜！
●索尼克大冒险在俺游戏室的累计游戏时间已上千，此一款软件为俺带来至少 3000 元的收入！实在无法言语！（上述数字已除去电费及税）如果莎木在排行榜冲上前八，俺的游戏室将免费开放一个月！！！（亏死？）/四川遂宁市 紫云东/天：百万索尼克冒险者口碑相传，确非胡乱炒作可以比拟也。
●最近接到上百封莎木玩后感，一时无法刊登。看得出因某个游戏尤其是维罗和莎木买而 DC 的读者渐多。天语先道ソーリー，希望没有误导大家。
●我投了一年 DC 游戏的选票，终于在排行榜上看到莎木，自己都被感动了。（全国各地读者）/天：革命尚未成功，同志仍需努力。请继续投！（笑）
●玩了索尼克 2 的体验版，DC 必胜的信念又加了一分。（北京大金丝胡同 张驰）/天语：DC 必败。索尼 PS2 之所以必胜，因为它“必然”获胜。

我对 XBOX 的推测

第二炮兵工程学院
张博

这次 Microsoft 的 XBOX 实现了 Intel 芯片进入家用游戏机世界,但作为一个玩家,同时也是兼职 DIYER,我对这个选择不算太满意。

XBOX 使用的 CPU(中央处理器)正式名称是 Intel Coppermin(铜线),在 Intel Katmai(旧 P Ⅲ)的基础上的发展起来的。称为 Coppermine,并未意味其使用铜芯片制造技术,而仍是铝芯片技术,但采用了 0.18mm 芯片制造技术,集成了 28,000,000 个晶体管,核心尺寸为 106mm。在这个小小的 $106mm^2$ 中还集成了 32KB(16KB 数据,16KB 指令)Li Cache,256KB 全速 L2 Cache。新一代的 P Ⅲ Coppermine 所需电压更低,耗电量更小,产生的热能更小,

X-BOX 的心是 P Ⅲ 733b,b 代替其外频为 133MHz,与 P Ⅲ katmai 一样,同样有 MMX 指令集和 SSE 指令集,MMX 不用说了吧!(也过时了),SSE 包含 70 条新指令,分为三类:第一类是 8 条内存优化指条;第二类是 12 条新 MMX 指令(本是第三类,但要把重点的放在最后嘛!);第三类是 50 条单指令、多数据(SIMD)浮点运算指令,配上 Coppermine 内部集成的 128bit 浮点寄存器,可以在一个指令内对 4 对 32bit 浮点数进行运算。

但由于 Imtel Coppermine 仍是一款(一类?)CISC(复杂指令)处理器,其浮点性能不会太高,Imtel 733b 的浮点运算能力为 3.6GFLOPS,但是全仗着 733MHz 的频率,若降为与 Emotion Engine(即"EE")相同的 300MHz,只会有 1.5G FLOPS,为 EE 6.2G FLOPS 的 4/1。

VIDIA NV20

在 XBOX 样机中使用的是 NV15(即 Geforce Ⅱ)。待其正式推出时会采用 nVIDIA 刚刚发布的 NV20(即 Geforce Ⅲ)。

NV20,主频为 300MHz,其有 4 条独立渲染流水线,每条流水线在一时钟内可渲染填充四个像素,因此 NV20 在无纹理运象素填充为 4.8G/s = 300MHz × 4(通道) × 4(象素/通道),当对三个纹理每条进行处理时,象素填充率会下降到 2.4G/s(计算方法不明,由其硬件特性决定)。但其内部集成 T&L Ⅱ引擎,大大降低了对 CPU 处理浮点能力的要求(这就是为什么,Microsoft 把 Coppermine 那种"烂货"装在 X-box 上的原因,单就浮点运算能力 P Ⅲ还不如 SH4),在这些有利条件的支持下,NV20 可完成 150,000,000 个多边形每秒的处理(不抗锯,基本特效)当时使用 2X 抗据时,其 3D 性能下降为 75,000,000 个每秒,使用 4X 抗据时,其 3D 性能下降为 30,000,000 个每秒,再打开全部特效,每秒 20,000,000,是兜底数(在这儿有必要对 nVIDIA 抗锯原理说明一下,NV20 先用较高的解析度处理一幅画面,再降低其解析度输出)。这样一通算法下来,XBOX 似乎也不算太强大!

NV20 支持最高 2048 × 1536@75Hz 的分辨率,同时也支持 720 线 1080i HDTV(数字电视)

Double Date Rate SDRAM

双倍速随机动态内存,是 XBOX 最终决定使用的内存,为什么称其为双倍速呢?因为它能在正负两相波里传输数据,相比传统 SDRAM 只能在正相波里传输快了一倍。

XBOX 板载了 128MB 双倍速随机动态内存(以下称 DDR SDRAM),波相频率为 200MHz,数据频率为 400MHz = 200MHz × 2(倍)。由于 XBOX 是 128bit 总线设计,其为 CPU、GPU(图像处理器,即 NV20)带来了 6.4GB/s = 400MHz × 128bit/8bit/Byte 的内存数据带宽,这样大的内存带使 XBOX 足以应付大量数据的传输及处理,消除了高质量图象渲染以及描绘中显存带宽不足的瓶颈。

XBOX 中 128MB DDR SDRAM 的分配方式也十分有趣,它由 I/O 控制芯片分配给 CPU、GPU、SPU(声音处理芯片)共享使用。这样可以应付时常变化的处理需要,是一种新颖的设计。

Others

XBOX 采用了 133MHz 外频,对内存采用了 1.5 倍频,CPU 采用了 6.5 倍频,GPU 采用了 2.25 倍频,在倍频设定上显得十分混乱,可能造成不小的瓶颈。目前可行的解决方法是使用 800MHz/200MHz 的 Coppermine。这样得看 Intel 的了。不过直到 XBOX 正式发售时,这个问题仍不能解决,我也不会感到奇怪。

XBOX 在声效处理上采用 3D 音效芯片。

虽说 XBOX 会使用 P Ⅲ Coppermine"特制版"但这"特制版"与普通 P Ⅲ Copperming 在性能上没有多大改变,只是一种特别的封装形式罢了。

XBOX 的定性

怎么看 XBOX 都是一个 PC 架构的 PC"简化版",就如"XX 电脑 VCD"一样,想不到外国人也会搞这一套,更不用说是 IT 业巨人 Bill Gates 亲自下马,的确让人笑掉大牙。

采用 PC 架构、Windows 2K,意味着 XBOX 放弃了一些专业材质库,除非 Microsoft 开发更适合 XBOX 的 OPen GL,XBOX 的开发者很难将在 PS2 上用惯的 linux 专业材质库的经验转移到 XBOX 之上(天语!?),加上其使用了硬盘,可以上网下载软件,这样也增大其受病毒的攻击机率,加上其是否有硬件抗毒或是软件杀毒能力我们还未确定,XBOX 的安全性更加成问题(天语!?)。

虽然凭着强大的性能,但考虑到 XBOX 是一台无法定性的主机(是 PC 还是游戏机?),其在新世代主机大战的胜算决不过半。

据说 XBOX 将使用 CPU 插槽……

天语:今后 WINDOWS 操作系统必将大幅删减对各种电脑游戏的支持。而转移到 XBOX 上。微软有这个实力。现在看来 XBOX 对 PS2 构成了特别严重的威胁,尤其是硬件设计。



←这种画面换作 PS2 来做基本不可能。朋友们现在都明白其中的道理了。这是『莎木Ⅱ(正式名称)』的一个场景,足见其构造之复杂,贴图之精美,远超常规。

●SNK 官方支持的月刊杂志"NEO · GEO FREAK"创刊五年半后(1995 年 5 月 ~ 2000 年 12 月号),以"NEO · GEO 完结篇"为封面大标题,宣布停刊。该终结号杂志送了一幅"特瑞背着书包回眸含笑离去"之超巨型大海报,画面背景处理得极富纪念色彩。想想为什么是特瑞。



真正"厉害"的画面,是不能让"挑剔"之人找出毛病来的

10,000,000 PPS

PRO CG BOARD: NAOMI2

超豪华新派足球游戏 VR 射手 3 画面检定

街机公司每年都要举行两次"PRIVATE SHOW",上一次世嘉公布了射手最新作"3"。本系列是史上最强街机足球系列,新作采用最先进街机基板 NAOMI2 制作,画面细腻,球员动作比较丰富。本页的图片均为开发度 50% 时的未施加全部光源的画面。



家用机?

- ●场地全真精密构筑
- ●观众全多边型建模
- ●六点运动施光状态可动态处理无数人物
- ●高点光源及大纹理

问:AV 社的作品可能移植给 PS2 吗?——名越:当然可能。但目前尚未决定将什么游戏移植到什么硬件。

射手 3



↑选手的骨架造型细致,UNIFORM 的折皱和摆动高度仿真。体育场造型、光源设定一律顶级。

多边形用不完

扎实的画面构筑,玩家清楚地看到希望!



←这是游戏过程中选手移动跑位时的画面。这是一个崭新的操作系统,它考虑到了赛场上球员真实的"视野变化",使游戏离现实更近了一步。另外,场外有教练员和替补专用的"防雨棚",那里还站着十几个人。没有强悍的贴图能力,这一切是根本不可能实现的。

↓看见裁判了吗?嘿嘿,这回可是"罚你没商量"喽!

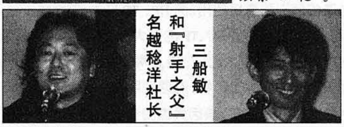
操作性如何,直接影响机台持久吃币率

街机游戏十分讲求操作性和战略性,本作不但视觉演出大幅强化,更追加了视野概念,选手移动时的一举一动和全队的阵型展开都非常逼真,整个演出极其具有临场感,同时战略战术也随之进化——"团体战术"和"小队配合战术"尤其被强化。战术部分和选手动作部分的大幅进化主要是靠 NAOMI2 基板的 HI-END 实力才得以实现的。而游戏制作主题较之前作的进化则主要表现在重视真实足球比赛中"相当重要"的视野要领概念和身体方向,着重地加强了游戏性。总之,本作可让玩家体验更逼真更有趣的游戏内容(场外观众经"全多边形"处理后,必将给玩家带震撼的视觉压迫)。





球员的动作之所以能够这样美,完全靠系统的进化实现。动作变化是前作的 15 倍,自然而流畅。厂家要求玩家在游戏中频繁"加花"。



三船敏和『射手之父』名越稔洋社长



↑多边形用不完,实非乱讲。什么崇尚真实、选手骨骼、观众表现、球场设施……评价 3D 画面不看别的,单看帖图和光源。50% 开发度下射手 3 的画面多边形数量是二代各版的**五倍**。DC 杂志说 NAOMI2 运算起那些来"余量大"、"令人吃惊"。





←与各种家用机相比,街机性能要高出很多。主要原因是硬件 T&L 运算非常复杂。NAOMI2 专用筐体比前代筐体精密不少。

射手 3 补充说明●游戏计算量非常庞大。因为有硬件 T&L,主 CPU 的能力全拍在了 AI 上。为了算出球员的身体动感,保证"视野变化"系统的高度真实,开发中出现了许多与理论上不一致的地方。理论是这样,真实比赛中可能是那样。大家今后见到此游戏时可感受一下"移动系统"的魄力。



PS 西游记 HP＝6

各角色的秘密：

悟空无敌：↑↓↑↓←→←→↑←↓→○□或 R1 R2 L2 L1

八戒充血：←↑↓→R1 R2 L1 L2

沙僧鱼人化：R1 L2 R2 L1↑↓→←

龙女现世：第 12 关后＋↓↓→→L1 L1 R1 R1 L2 L2 R2 R2 或○□□△

（WP：看到你的秘技我终于明白了为什么罗家英会那么深情的唱出那首《ONLY YOU》了！）

MD 吞食天地Ⅲ HP＝7

特殊特品复制法：先让物品丢失，再捡起，交给下一位队员装备，再丢失，再捡起，会发现首位队员已多了一件特殊物品。

隐蔽山洞：在铸剑老山后有一洞，里面有许许多多宝贝，光 G 就有 50 万。

特殊物品清单：

隐蔽山洞	金仙石	青龙刀	
隐蔽山洞	银仙石	倚天剑	
隐蔽山洞	完复石	弩书	
隐蔽山洞	黑龙枪	水龙书	
隐蔽山洞	闪电枪	激石书	火神书
隐蔽山洞	正义矛	完复书	杀曹丕后得
	庞统大略	庞统死后到他家里旧地重游一下	
隐蔽山洞	金仙书	银仙书	震天弓 孟德新书
隐蔽山洞	吕布乱世盔 项羽护手	赤兔 乌锥	但只可买到一匹

真·飞影　王鑫

PS 幻想传说 HP＝4

"忍者の里"中的神秘之井：在未来篇，且已去过达奥斯城。这时再回到"忍者の里"（此时**すず**应已成为了你的仲间）到**すず**家中与那桌子旁的老人对话，他便会告诉你有关村中那口井的事，（见到对话中有"洞"字便是了）这时，去"忍者の里"的那口井边，利用初期去风之谷前买的那条绳索便可爬到井下面（如果是胖子，可能会被卡在井口中哟！）而后，便要控制**すず**一人过五个关卡。到达最里层时，便可得到一把忍刀和**すず**父母的信件。赶快去拿吧！

合肥　郑宇

PS 恶魔城 HP＝4

超强戒指的取得：取得"子恶魔素"处上行，会发现画面右上角处有一机关，可以用吸血魔法吸血。调出子恶魔，它会打开此处开关，进入后打破墙壁可取得一枚"24 人力"戒指，装备后可使攻击力提升约 1 倍！另外逆城进入后可取若干宝物！

PS 苍魔灯 HP＝8

残忍的必杀：用扬空爪和会飞的据齿轮组合使用，先用扬空爪抓住敌人，再放据齿轮，据齿轮便会在敌人身上不停的回转，若你用扬空爪一次抓住两人，便会先洞穿一个，再飞到另一人身上，再洞穿，再飞出去，血像水一样减，无论任何敌人，两秒必死，且此招连数高达 15Hit，过关后可得到不少于 6 千的资金，大家也就不必为连技数伤脑子，通关也更容易了。这是我在家反复组合发现的一条比较残念和卑鄙的杀敌法，若无用，请来我家打 PS，本人决不皱一下眉。

广西　李超

（WP：怎么样，我把你的秘技登出来了，应该不算坏吧，虽然我不是那个胖子，还不快快投靠我的门下。另外由于版面问题，没有登出你的联系地址，还望你能谅解。最后说一下，这个游戏我个人很喜欢玩，而且成绩也不错的！）

PS 街霸方块 HP＝7

五位隐藏角色：

①**豪鬼：**在礼品收集模式中用隆打败左下角的豪鬼，然后在任何模式中按住 L1 的同时按 O 即可（打败右下角的人物会追加高难度的 EX 模式；不管用谁，只要收集到一份礼品，就会追加一个新的欣赏模式，在此可欣赏场景音乐，人物语音和隐藏曲目，在收集模式中还可收齐所有角色的四种模式哦！）

②**迪米特一族：**在同上模式中用莫莉卡战胜"史上最恶女子"，然后选人时按住 R1 的同时按 O 决定，她的实力绝不逊于豪鬼！

③**丹：**在同上模式中用多诺凡战胜"二流格斗家"选人时按住 L1＋R1 的同时按 O 决定，他的攻击块全为红色，所以强弱很极端，但本人曾用他 1 分钟之内搞定豪鬼大叔，还可以吧！（选以上三人必须有记录）

④**灵灵：**选人时把光标停在莫莉卡（ZP 是猫女）上按住选择 3 秒，然后在丽丽上决定。

⑤**阿妮塔：**同上，不过是在多诺凡上选定。

山东　解浩

PS2 最终幻想Ⅷ HP＝6

召唤兽 100 级：首先召唤一只召唤发动时间较长的召唤兽，同时，再召唤出另一只召唤时间较短的召唤兽，当此召唤兽发动并完成攻击后（要求全部敌人被此召唤兽一击 KO），第一只召唤兽还未召唤成功，战斗就结束了，这样，在等级评定时，未召唤成功的召唤兽会"混水摸鱼"的升级，但不升 PA 值，而攻击的召唤兽则只升 PA 值，不升级，如此一来实现"100 级"只是时间问题。。

孙芬兰　林磊

PS 幻想传说 HP＝2

巧用特殊草药：游戏中会得到许多增长能力的药草，如 HP 增长 5%，TP 增长 5%，敏捷度增加 1 等，如直接使用，那真是太浪费了，不如用魔力药水（道具店有售）将数值增加 1 倍，对于增加敏捷度、力值的药则可直接使用。而 HP、TP 变为增长 10% 时，不妨暂时不用，游戏后期使会 HP、TP 的最大值上涨最大，具体方法为"后期 HP、TP 最大值较大时，先装上两个 HP 最大值上升的宝石，再使用 HP 增长 10% 的药草，同理使用 TP 药草时，不妨先装上两个 TP 最大值上升宝石。原因大家应该都清楚。

许小彬

PS　超时空之轮　HP＝9

无限强力回复药的取得：游戏后期，在黑之梦会遇见一种双头蛇(**ツイカム**)，它们总是四只同时出现，然后互相残杀，直至剩下一只。杀死后可得大量经验值。但若使用偷盗指令，即可偷得全员 HP 完全回复药，若速度快，在它们没有互相残杀前，可能从每只身上偷一个。运气好时，一次即可偷四个，卖之，价格又极高。对付最终 boss 时，轻松极了。大家不妨多偷一些。

PS　永恒传说　HP＝8

关于隐藏召唤：(并不是只有隐藏召唤，还有隐藏地点和飞空艇的入手法)当游戏发展到 B 面，找到中继基地之后，选"改造**ドッグ**一项，调查里面的人像便可得到一个坐标(88：64)，前往**インフェリア**的世界(即下面的世界)，在地图中央偏北的方向，(即中断基地的北面)的一个反 C 字形的岛上，便会出现**アイフリードの墓**，在里面可得到**ひかしのたき**(一颗宝珠)。还有一颗**アみのたき**则在最终 BOSS 的迷宫中得到。之后再来到中继基地，同样选"改造**ドッグ**一项将两颗宝珠放到石像两边，便可使船升级，并可得两个空房间的飞空艇。这时去**イソフェア**世界北面岛上的塔(开始进不去，只有飞空艇可以)之后爬上塔顶会遇到**ワルキェワレ**，将其击攻后除了可得到她身后一大片宝箱外还为你解除了那把 S·D 剑的封印。还记得**ヤレティア**的海底名为**アッド I** 的洞中有把拔不出来的神剑吗？现在可以去了，这把 S·D 剑便是《宿命传说》中主人公的神剑，此剑可召唤《宿命传说》中持有四把神剑的四角色，每一个都要亮像哦！(只有**メルデ**何召唤并且是游戏进行三十分钟便可召唤一次)。

时空魔剑入手法：只要在**イソフェリア**世界中，玄斗技场中挑战所有级别战斗，胜出后《幻想传说》中的主人公**クレス**和**アチエ**便会乱入挑战你。打败他(她)们，便可得到时空魔剑，如失败可再来，只需要在刚出来的报名处报名即可再次挑战他。不过要注意的是他(她)们两人一起上场，而且战斗中可使用物品，所以只有装备**リバースドール**来复活(一个只能用一次，用过一定记得换)同时还要注意 TP 消费便可。

取得元素精灵与暗之精灵：

元素精灵：游戏中期，得到中继基地之后，回到**イソフエリア**世界中的**ファロース**教会调查大厅内的神像，此时神像便全移开，可下去得到它。(战斗再所难免，需注意等级不要太低)。

暗之精灵：同上条件，到**ヤレスイテア**世界中地图左上角一个三角形的小岛上，笔标为(5：12)，用潜水艇可到达。相对元素精灵比较简单。

隐藏的奥义：当主人公习得奥义"凤凰天驱"后，将其准备在战斗中使用。当练到一定熟练度后便可使用这招。方法是：用"凤凰天驱"将敌人打至浮空(多高都可以)，马上再次输入"凤凰天驱"的指令，如装在上加 X 键就再次输入上加 X 键，主人公便会使出"凤凰天驱"的追加奥义"绯风绝炎冲"。由于输入第二次指令的时机不好掌握，所以最好在使出"凤凰天驱"后再次狂输入指令，这样成功率较高，不过此招 TP 消费很多。(建议与**クレス**战斗是不要使用此招)。

忠实读者　王伟(FF－Mosashi)

(WP：看到你的来信真的让我十分感动，十分感谢你对我们工作的支持，希望你能继续来信投稿，我会尽力为你和其它电玩迷们效力的，鞠躬尽瘁！死而后已！！哈哈！)

GB　口袋妖怪·黄　HP＝6

第四枚つきのいし：一般来说，用**つきのいし**进化的妖怪有四只，而游戏中只能拿到三枚**つきのいし**，其实存在第四枚**つきのいし**，在**グレンタウン**的**ポクモソ**屋中，入门有两排柱子，右边的柱子从上往下数第三根，调查一下，第四枚**つきのいし**入手。

云南　扬洋

GBC　牧场物语 3　HP＝5

获得 16 格的背包：刚开始，主角背包只有 8 格，但如果将主角生日设定在游戏开始时的最近几天，那么主角的哥哥(妹妹)将送给主角 16 格背包哟！　**江西九江　徐嘉嘉**

GB　吞食天地　HP＝7

①：在游戏中等城主给你下达任务后，先别急着去完成，去他身后的军师那去看一看，在这里你可以储存物品，也可看到总共拥有物品的数量，但有时会多出来一个(机率不定)，如果没有可以到城外打一仗，再回来看看，再没有就再打，再看……比如你手中有 a 件物品，在军师处存上 b 件，在军师处应看到(a＋b)件(最大值)，但有时显示(a＋b＋1)件这时可要注意了，看看军师处多了什么好东西，往往是上好物品哦。我刚开始曾在幽州拿了钢弓和方天戟，钢弓是攻击单人最强的弓，方天戟是吕布的，虽然当时没用，卖掉亦可赚些小钱(吕布：我的方天戟呀，555……)。在军师处存的物品有时会变成一个空白，没有名字，数量为 1 没有什么用，最好不要取回，要不过一段时间其它物品也有可能变成这样，白白损失物品，没有办法，只能眼睁睁看它溜走。

②：在剧情发展到一定时，可在某个城中见到吕布的姐姐，与她说话可得密函，到后边关长处，在此使用密函吕布可让刘备通过，但与吕布姐姐说话时应注意，不要再说第二遍。因为她仍会说那一段话，并再次给你一个密函(可无限取得)不能扔，也不能卖，白白占地方，在本游戏中刘备存放物品最大(连军师处存的)为 40，我建议刚开始就不要与吕布的姐姐谈话，可以这样：第一次去洛阳时可买到毒针，再卖可得 60000 元(第 10 期上有)，立即回刚出来的村中(路上无人拦)买两匹赤兔马，装上一匹，那个速度真叫爽呀，再回去继续发展剧情，等见到吕布后，他会要走一匹赤兔马(若有密函他也不看)，并且会加入我方。

③：如果你喜欢主将单挑呢，最好把刘备放中间，尤其是等张飞会背水技后，先给刘备加背水技，刘再用普通攻击，哇，爽！如果你喜欢用士兵战呢，可用这个方法(前提是我方士兵先进攻)：按 A 键确定兵士进攻，对方刚换兵，还未打我方时立即按 B 取消，再如此，但对方士兵太少时拒绝使用兵士战。　**河南　张巍威**

(WP：看你一下就找了这么多的内容，玩这个游戏的时间一定不短，真是令我感动啊！对了，你说要请我吃饭，我克记得哦！)

GBC　牧场物语 3　HP＝9

获得金钱种子全满法：首先选择男性角色，设定他的名字为"**うめきさ**"，并选择血型为"B 型"，其它的随便设定，玩者便可在游戏开始时得到 9999G 以及所有种子。　**上海　蔡体锋**

GBC DQ特瑞的神奇王国 HP＝7

得到天空之龙(スカイドラゴソ):必须在大树国生长一次之前,最好是早一点。首先来到大树国最顶层的怪兽牧场,走到左上方,会见到有几根木柱,贴着其中一根木柱,飞在空中的(**スカイドラゴソ**)便会向主角射一样东西,出现很长一段话后,然后去大树国最下面的星之桐(最开始来到大树国的地方)。找到那位介绍大树国的老人,和他对话会出现项指令,选择第二项(**ふかさせる**),便看到有"**スカイドラゴソ?**"的字样,(其中"?"代表性别)再时行孵化。如此就得到了天空之龙。如果玩家需要强调性别的话,可先去星之桐右上方的房子,交20C确定性别,不满意再将其改变,(说明白点就是变性手术啦),交100C。此怪兽比较强劲,越早培养越好。另外天空之龙在一个旅行之门中是BOSS,所以我建议玩家在早期有怪兽LV10时,便开始培养。

一些旅行之门:3个老人之门,(1)在大树国的义卖市场右下方,把火系咒文攻击的怪兽交给机器旁的人;(2)在大树国义卖市场右下方,带着有招换咒文的怪兽取得流星之夜格斗场的冠军,再将此怪兽交给机器旁的人;(3)在大树国低层,取得流星之夜冠军,并带着**ゴールラソスライム**这只怪兽与大树国最下方左边女孩对话即可。

迷失世界之门:取得A级冠军,开的大门的左方入口,最后达BOSS处有一处无限循环的迷宫,破解方法为上行三次,左行一次,下行二次,左行一次。

毁灭之门:地下二层右边间被两个人挡住。爆机一次后,两人便会让开去左方入口,内有两个旅行之门,进入左边打倒该BOSS,再进一次又是另一位BOSS。

长沙市　谢虎

PS2 口袋妖怪·金银 HP＝8

传说精灵的捕捉方法:

1、只要带着"虹色之羽"(**しこじいろのしすづ**)来到**エソヅエッテイ**附近的铃之塔(**スズのてぅ**)内,里面共分九层,全部都是单向通行的路,只要认清各层的迷宫,就可以上到塔顶,在塔顶就能够遇见传说的精灵**ポウオウ**了! **ポウオウ**的等级是LV.40左右,它的属性是火和飞行,想捉就带着相反属性的精灵和特级精灵球前去,或带大师球就必定捉得到!!!

2、只要带着"银色之羽"(**ぎんいろのはづ**)来到**うずまきじま**上,旋涡型岛的洞,(在那儿共有四个洞,只要从右上角的洞进去,向上走,从瀑布上落下后向左手边,进了山洞,就能遇见传说的精灵**ルキ**了!**ルキ**等给大约是LV.40左右,它的属性是超能力和飞行,捕捉方法同上面一样!! 还有金版的玩者必需先捕捉LV.40的**ホウホウ**,才能够捕捉到LV.70的**ルギ**。而银捕捉次序刚好是相反。

浩波

PS2 机器人大战α HP＝5

隐藏机体:在**ツーン**6的"**シブロー西部**",战斗中途会有前次大战的亡灵(**サイコガングム**×1,**ガングム** MKⅡ×2)加入战斗,用**カミーエ**给予**サイコガンダム**最后一击,将它击毁后**カミーエ**会说几句话,战斗后会有一部无人驾驶的**サイコガンダム**加入我方,性能不错的。

DC 私立正义学院 HP＝9

三名隐藏角色的出现方法:1、忌野雹:用正义学院或五轮高校全破故事模式,可以有败场但不能接关。**2、雾岛九郎:**用原有的八队全破故事模式,会出现DARK SIDE,然后再用DARK SIDE全破故事模式后就可以使用了。**3、强化版AKIRA:**将CPU的登记调到5级以上;用圣纯女学院打到雾岛九郎为止无败绩;从头到尾无接关;最后在碰上恶魔忌野雹时AKIRA选强化版装备并破关。

DC 生化危机·维罗尼卡 HP＝9

无限散弹枪子弹的取得方法:在DISK2克里斯篇,到**ロックフォート**岛的训练所1F模型室中,将陆、海、空的证都安装上去,然后拉下拉杆桌子下面就会出现一条秘密阶梯。在阶梯旁边可以找到一盒散弹枪的子弹。这时先把这里所有的道具都拿走,接下来利用门或者楼梯来进出模型室两次,这时那散弹枪子弹就又出现了,如此便能……

DC NBA2000 HP＝6

特殊密码:进入"Options"画面的"Codes",然后输入以下密码。注意!输入时必须用大写。

密码	效果
SQUISHY	选手变2D表示
BEACHBOYS	篮球巨大化
FATHEAD	选手变大头
BIGFOOT	选手变大脚
DOUGHBOY	全员肥胖化
MONSTER	全员巨大化
LITTLEGUY	全员迷你化
DEVDUDES	隐藏球队登场
HIMOM	观众会有特别反应
COACHOUCH	教练会突然肚子痛

DC 首都高赛车2 HP＝8

特殊指令:在和其他车的对战开始后,只要是在胜负揭晓之前用2P手柄输入以下指令即可。

①、L＋R＋A····立刻获胜

②、L＋R＋B····立刻和局

③、L＋R＋X····立刻认输

使用夜光车牌:只要在输入车牌号码是,在四位数字的车牌号码之前输入"**ろ**"即可。

PS2 空战英豪 HP＝8

OPTION中的追加设定:在游戏穿版两次后,在OPTION中就调整导弹时就会发现已经可以把它调整成无限了。

新隐藏机体的出现条件:同样是在穿版两次后,接着上次的记录游戏,这时就可以在商店里买到追加的隐藏机体。有F－15E、F/A18－C、SU－27B、SU－34、AV－8B、BAE等6架。此外,分别以EASY、NORMAL、HARD三个难度穿版也可分别得到SU－37;SU－37和MIG－1.44;SU－37、MIG－1.44和F－6。

大墙画廊

又是一年花落去，虽然在编辑部周围只有杂草和枯树，可是看过有些干冷的阳光后，还是不断感慨时光在花朵的凋零中又向前迈了一步。摸摸有点儿少白头的脑袋，看看老廊主的背影，还有一幅幅热情洋溢的画稿，我告诉自己，重任在肩。新世纪的画廊将会怎样，得靠点我有些少白头的脑袋，更需要许多双勤奋的手和热情的头脑，在大墙里种下更多、更美的“画”来。也许一些花永远无法开放，但至少回忆起来，我们会发现过去留在记忆中的种子。

——明·彩火



▲《真侍魂之宿命之争》 广西柳州 蒋英杰

▲彩火：画稿上你说这幅画是送给异地朋友（署名实在无法认出，抱歉），难道你二人也被什么宿命之类的冥灵控制着么？希望你们以及天下的朋友们的关系都象画中树林和阳光勾勒的环境一样安详，不要像两个成了左撇子的武士一样，动辄就血光相见呀。

（「L·P」：★★★☆）



▲《生化危机 2》 北京 GB

▲彩火：幸好，否则世界更乱了。

（「L·P」：★★★）



▲《夜行息吹》 山东肥城 解瑜

▲彩火：这破落的样子让我想到编辑部的忍者——SP。刚刚经过一场恶战么？衣服有好几处都破了。

（「L·P」：★★☆）



▲《KOF 女格斗家之家事决斗》 山东东营 MAGIC

▲彩火：看了战斗过的他们，你能放心把家里事交给她们么？

（「L·P」：★★☆）



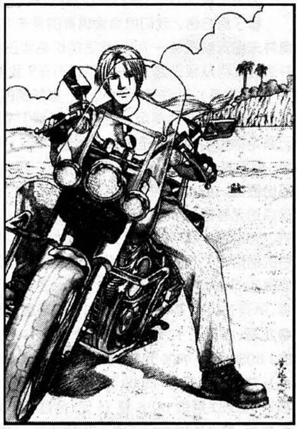
▶《AYA Brea》河北唐山 包围

▶彩火：真是阿雅吗？她到底在和谁作战？千万不要被……阿雅是惟一一个我没玩过游戏，但非常喜欢的角色。（「L·P」★★☆）



▶《世嘉的梦想》江苏 天下步武

▶彩火：入交君要为大家隆重推荐么？可惜今非昔比。但不少玩家还是抱着坚定的信心吧！（「L·P」★★★）



▶《特瑞》广东清运 黄远志

▶彩火：是「铁拳 3」版的特瑞吗？骑个大摩托，好象保罗似的。而且，他的帽子哪去了。我是真向往海边飚车的感觉。（「L·P」★★★）



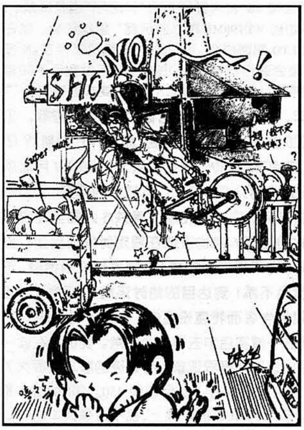
▶《黑夜》湖南轻工业专科 朱克文

▶彩火：这「枯藤老树昏鸦」的场景里，草雉想放火么？而且八神为何要在坟地里暴走呢？（「L·P」★★★）



▶《杂食动物》广西柳州 周嘉博

▶彩火：困兽犹斗呀，难道八神真的把那段铁丝啃下来了？怪不得浑身冒汗，可能铁器吃起来还是很费劲吧。（「L·P」★★☆）



▶《危机制造者之单车特技》广西南宁 陈杰

▶彩火：你才是制造危机的真正黑幕，但我很奇怪，你是什么时候下的手呢？若有隐身的法术定要教我，好对付旁边的忍者。（「L·P」★★★）

从来就没有什么救世主

●我们的骄傲，源自你的出色——莎木。（洛阳樱大战迷 李奋） ●世嘉的精神就是我爆机的动力。（广东新会 冯伟超）
●喜欢 SEGA 也是没办法。谁让主机更新换代时总是先有 MD 后有 SFC；先有 SS 后有 PS；先有 DC 后有 PS2？贵刊元月号天师大人对 SEGA 迷的语气欠妥。小心为上！（证据在 P49。山东东营无杆采油泵生产办公室孙渡）/龙哥：他已知错了。

龙哥热线

有超袭其他作品嫌疑的"黑云"得分为 8、7、7、6。

龙哥好！●我每个月都以投票的方式来默默地支持贵刊，写信这还是第一次。虽然上一次（2001 年第 1 期）天师在第 49 页最下方噎了我几句，但我还是很高兴的。50 页就看到了"3020 是 120% 可以玩日版正版莎木的"，看罢，立即起身去哈密道把"莎木"和"维罗尼卡"捧了回来，花了 980 元（数月积蓄）。请问是否被匡了？莎木引导后果然能玩，效果 OK！维罗尼卡我直接买的美版（省事），难度竟如此之高，我打到克莱尔打沙虫时竟然没子弹了！后来又小心冀冀（翼翼）地重玩了一遍。龙哥，我想问几个问题，玩 VR 网球（盗）时有时会出现机器疯狂读盘，没玩没了，而且声音也开始断断续续，过一会儿就又好了。刀魂也有类似情况。拉力 2 玩着玩着会跳回系统，请问这是否全拜盗版盘所赐？难道美版机不如日版？DC 的 VGA 好是好，可它不如用电视看着舒服，我与天师都是 107G、TREMCAST。但为何彩显接口只有 14 针？（天津下瓦房同善里 王德鹏）

因为您是玩 DC 的嘛！玩世嘉机，难道还不该被噎几句？

看了您的信，我们所有编辑真的是非常感动，虽然这个大环境并未给玩家提供一个"以合适的价格买正版"的条件，但"正版"并未因此而从我国消失（其中原因何在？我看与"铁杆"的"默默承受"不无关系）。听说天师才买了一张梦美的正版，400 多。我则想买一张"永恒阿卡"美版，已经提到日程上来了哦！（笑）近 600 大元真是够贵的。关键是大家愿意这样做。不错，我们都有接触盗版，但与其"玩着盗版骂正版"，不如去尽上自己做为一名玩家的那份责任。DC 的引导碟最新是 1.3 版。机子没问题，是碟的问题，这点绝无差错，请及时更换为上（您提到的那些游戏除拉力无音轨之外皆有所谓"完美"版）。关于 DC 显像问题，您是指 DC 接 VGA 后的锯齿吧？同"色"、"质"的飞跃提升相比，那是可以接受的。但您提到的 SF3 · 3RD 色块现象，倒真是不如用彩监玩养眼（请注意，所有 NAOMI 基板的 2D 游戏一律高解，远超 CPS3）。

●龙哥，小弟于 12 月中旬购得一台 PS2，现有一些疑问请教。①PS2 BOSS 开价 4800 元（机器、原柄、原记、AV 线、电源线、原引导盘），并说北京现在 15000 型（我的就是）要 6000 多元。小弟是否被宰？②PS2 黑版 BOSS 要 15 元，合理否？③BOSS 说 DVD－ROM 无盗版，是吗？以后会不会出？多少钱一片合理？④PS2 的引盘坏了怎么办，能买到吗？⑤为何 PS2 读盘声音很大？是否因为 IC？⑥PS 的 AV 和电源线，可否用在 PS2 上？⑦将来 PS2 游戏是否全是 DVD－ROM？⑧PS2 能读 VCD 否？（沈阳 27 中 倪文博）

①时价哪儿都一样。但北京 1 月份以来变成 4850↑的发价了，且无现货，行情就这样儿。想买 PS2？先交了定金再说。所以你不但没被"宰"，反倒捡了个便宜。②DC 的黑版 10 元。③PS2 现行游戏盗版基本存在，包括生死这样的 DVD。④保护好吧！软解压就这点不好，坏了就没辙。现在的 18000 型，带遥控，硬解压。你瞧，有点买亏了不是？⑤有那么点关系，你不会一张正版都没有吧？比一下就知道了，我不觉得正版读盘声音大。⑥任何 PS 线材皆可用在 PS2 上。⑦不可能。请问有几款游戏大到要用 DVD 装？如果没有那些"灌了水的 CG 动画（任天堂）"的话？（笑）⑧不能。

●①PSONE 的显示器几时会有？价格大约多少？②PSONE 是否能使用 PS 的电影卡？如果能，是否 3.0 版的最好？合理价应为多少？③如何鉴别是否为原装 PS 机及其手柄？尤其是光头？（北京丰台 潘磊）

①美版的已经有了。日版很快了。价格不会低于 1500 元。②不能。③用眼睛看。光头就不好说了。还是买 PSONE 保险。

●世嘉的本事不是太小而是太大了。世嘉游戏卖的不好是他本事太大，卖的好本事就更大了。而索尼的呢？卖得好也是蒙人，卖得不好那更别提了肯定是一顿狂辱。这样做倒是让世嘉迷高兴不少，但也不能太过打击索尼迷啊？希望龙哥帮 PS 迷说句话。龙哥我想问一下，买彩显买什么的好（请一定回答因为我买的是 19 寸的）。看到你说 DC 巨牛，任天堂巨牛，日立巨牛，东芝巨牛……N 多巨牛，但从没说过索尼什么，索尼的东西到底怎样？我现在不敢买索尼彩显，请你帮我指点迷津。还有，太空 5 频道并不怎么好玩（在你们眼里只要是世嘉的游戏不管什么都是经典，实在让人受不了），而且很像索尼的啪啦啪啦啪。我玩得最多的是 DC 樱花方块 2（所有 DC 游戏全是正版）。因为字写得不好，所以用电脑打实在对不起了。最后我还要提醒大家一句，来深圳要小心小偷，深圳的小偷特多，我的 GB 刚被偷。

（深圳福田区振华路，不敢说姓名怕被打）

好吧，请你先给自己定个位吧。看看是哪个派的。（龙哥一脸严肃状——笑）其实我们都是玩游戏而已，我推荐的您不一定爱玩，但您爱玩的别人也不一定都爱玩呀？之所以会吵架，没有绝对错误的一方。关键是要搞清自己属于哪一类型的玩家。玩家一般可分为 DIEHARD USER、CORE USER 和 LIGHT USER 三种（皆中性词。可参考本刊上期骏生"新闻分析"），LIGHT USER 数量最大。

谈到 SONY，有许多人都认为地球上只有"索尼电器"最好、最高级、最专业，那索尼的游戏机还错得了？谁敢说个不字那简直就是在"找倒霉"。可龙哥有点不明白，为什么要将"电器"概念混淆至游戏玩家这边儿呢？其实你说得很对，日立不但牛，而且它还不是一般的牛。我们也可以到全国任何一家日营业额达到过四百万的商场里去找行业人士问问"谁、谁和谁"是世界家电"三强"（日立、松下、西门子和飞利浦他们都还没有被强大的 SONY 淘汰吧？）。看来，就是想"造神"，也得是按顺序走才对呀？（笑）日立、东芝都是涉及半导体和重工领域的公司，是有本事生产压缩机和电梯、CT 机、大型机床、挖土机的"老字号"。我们大可不必像日本人那样带有一定盲目性地去追随什么，崇拜什么。地球很大的。

拿电视台来说，永元在主持元旦特别节目时亲自给百岁老奶奶一家拍摄时用得是啥牌子的彩监一体摄像机？对嘛！我可以负责地告诉您，用日立专业管 BNC 广播级接收机收看中央台的大型节目如春节晚会等时，那种令人惊异的专业显像，这么多人见过还没有一个不夸的。中央台不也在用 JVC 和佳能的器材吗？原因何在？如果说 SONY 在 CRT 管子上确有功勋并被电视台采用的话，则现在这个时代它才刚起步。很早以前在各个新领域就都有"专业"存在。像夏普的"液晶 28'特大健康彩显"，"尼尼"也是没戏。

专业彩显，您不妨到 WIN98ME 的"显示器"里找找看，就在 HITACHI 和 HITACHI LTD 那两栏里。在 HITACHI 里找就行了。N 多款超级大屏，0.22 点距会适合您 CAD（？）的需要。不过我也不知道日立牌哪里有售（爆笑）。从性价比考虑，NEC、三菱都还可以。

●龙哥，我玩龄 12 年，"GAME 集中营"老读者，请多多指教。①5501 光头已老化，现欲换之，请问如何鉴别"原装"与"翻新"？②美版 3010 有部分 D 碟读不出，同样碟在日版上就 OK！9 月北京莎木原版 580，合理否？③请介绍一下 DC 记忆卡的问题。④莎木太棒了，我正在反复研究。有一次和朋友等共 5 人围坐在电视旁打"莎木"骑摩托救美连开 6 次也没能在规定时间内到达。到第 7 次，一个对游戏一窍不通的朋友要开，我对他没抱希望，谁知他"贴着墙"开速度竟不减！到达目的地时还剩 20 多秒！！这是否铃木裕为了体量初学者而特意设定的？（哈市 马奔驰）

①价格差异。请到一诚实店中去问。②正常。美版机在读一些日版 D 碟时，确会出现种种怪异现象，与 D 碟的版本有很大关系，好的版本绝对是一点问题没有。12 月普版 450。③NBA2K1 是 154 点，买 2 兆吧！④莎木的 BUG 很难遇上，那不过是其中之一。

●如果说莎木是香港的黑帮片，那么维罗尼卡就是好莱坞式的动作猛片。（虹口区巴林路 王海波）/龙：即时演算、罕有 CG、真人比例，以情服人——此二作确无愧"大片儿"称号。BHCV 完整版马上会在两台主机上推出了，感兴趣者可测试一下 PS2 版比 DC 的强在哪些方面？各多少倍？

好兄弟？●游戏制作"高手"嘉富康公司，已经正式宣布"生化 4"是一款跨平台游戏了，DC 不但前途光明，而且它还额外得到卡氏一款"赏金莎拉"的优惠。与此类似的是，当微软公司公布 XBOX 的外形后，一大批游戏名单和画面被公开，其中光 KONAMI 公司就有 15 款。而 EA 这样的，也已跟过来。看来，XBOX 在微软大伞的荫护下，不但人气奇高，这性能怕也真不是吹的……但很难想像它能超越 NAOMI2？！……

山东临沂王慧林读者的最新来信精选(一)

龙哥您好。您可真给面子，把俺的信也要登出来。我倒是有点受宠若惊了。不过更要谢谢您对世嘉迷的关怀。

……再一次谈到世嘉迷的问题。其实谁都能看出来，世嘉迷原本并不是特别讨厌索尼，只是他们不愿走 PS 所创造的"大势"这条路，因而受到占绝对优势的索尼派排挤和鄙夷。气盛之下，走上了和他们分庭抗礼的路。至少我就是这种情况。一年多前我已拥有 DC，可我对 PS2 还真是超期待，我要看看这个超越 DC 15－20 倍的怪物有什么令人震撼的地方！结果很无奈……我见到 R5、SFEX3 时的心情……这哪里是一台"技术革命"的主机？对了，玩游戏要看游戏性而不是机能。但是我认为，PS2 上的现有作品，在可玩性方面，却还不如 PS！更不用说和 DC 这种公认的高素质游戏主机相比了。也许我夸 DC 太过了。

虽然这么说，我认为，在今年，PS2 的一系列大作：生 4，MGS2，FFX、鬼武者、寂静岭 2 等，发售之后，DC 就没戏了。至少在日本是这样。而网络离我们还很远，PSO 不知何时能在中国大陆的服务器上运行？我们总不能指望老是连到日本、香港去玩吧？现在唯有祈盼祖国尽早加入世贸才是现实的。

胡说了这么多，也是没用。

我还发现一个现象，就是现在的玩家简直已经不能用"浮躁"来形容了！NGC 和 XBOX 还都没影，就有人大骂起来，说人家没有前途。且不论 NGC 和 XBOX 前景如何与我们是否有关系，单是对尚未面世的新生事物指东道西这一点，就是"严重犯规"的！游戏业最赚钱的任天堂和最令人无话可说的 MS，谁的实力不如 SEGA 和 SONY？他们的主机怎么就不如 DC 和 PS2？凭什么就说索尼一定当老大？我看，如果不是 PS 的家底子，让 PS2 和 DC 在同一个起跑线上，抛开一切外来因素进行竞争的话，索尼也未必能占多大便宜。更不用说更加牛 X 的 NINTENDO 和微软了！所以，我们有理由对一台新主机的面世抱着良好的希望，希望它们能够成长顺利！我现在就对 NGC 和 XBOX 十分感兴趣，就像一年前对 PS2 和二年前对 DC 感兴趣一样！是非功过至少要等他们真正发售以后再去评述，现在说 NGC 是"垃圾桶"还为时尚早。

我不敢妄言什么索尼派都是伪玩家，世嘉迷都是真玩家。不过我相信，绝大多数 PS 机主都没有想到过，要买一款正版来表示一下自己对游戏的热爱，只有人均上百张塑料片的现象充斥着世界。我也相信！几乎所有的 DC 玩家都至少有一个 Z 版！他们至少有了这种意识，那么就能够站出来为世嘉 DC 说话。我们也就能说，世嘉迷有资格吹捧世嘉！可是索尼派呢？至今未见一个在电软上真正发自内心的 PS2 机主是怎样赞美自己心爱的主机的。因为那些人心里有数。我曾立场不坚定，使用 D 版玩 DC，自然是尝到了苦头……

（下期精彩连载敬请广大读者期待）

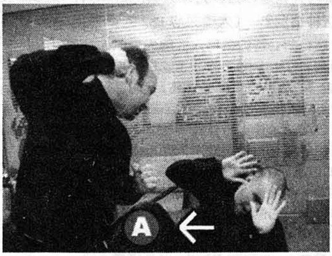
龙哥：王读者前一封来信是诉苦信，截稿前两天突然又收到他的一封长信。这块版面原本已经登出他在 OQ 里目睹之怪现状，因我本人无意涉及"网络板块"，故临时"紧急"替换了一下……

不是我不明白这业界变化快。

但我更相信各派玩家自有真情在。PEACE FOREVER！

↓龙哥刚能记事时便在家长的帮助下将外贸大楼上的巨型霓虹灯"爱思欧恩外"四个字母牢牢地记在心里，知道那是"索尼"。然而长大后却不擅长将"品牌优势"无限扩大。而宁愿比较相信专业厂。忘恩负义？

SONY





←↑曾在美国国会演讲的 SOA 总裁皮特·摩尔。

SCE 副会长丸山茂雄的警告

"PS2 所使用的技术是如此的进步，得到的却是各媒体的抨击。网络化、信息化固然是大事，但更重要的事情是请作家们将亲身经历拿到媒体上发表。也就是说，请将自己独立的感受写出来。2001 年的 PS2，一定能够将 USER 吸引"

——SCE 副董事长 丸山茂雄

关键词的意译：PS2 很强大。不许在网络上"乱讲"我们的败笔。只有 PS2 才会取得胜利。





才发售了四百余万台，两大对手尚未登场但龙哥感觉得出，它已颇具王者之相……

这是丸山先生在去年底"PS2 十四款大作登场宣言会"上的简短发言，虽则看似平常，意义却十分"深刻"。令对手胆寒的是，PS2 在索尼的引导下，推出了"遥控版本"，单凭这一个遥控，又不知会吸引多少好奇的"新潮一族"了。看看 SCE 在宣言会上那怡然自得的超必胜态度，龙哥感觉，此乃大家也。

令人称奇的是，这 14 款大作之首，乃是"竭 PS2 硬件之全部能力"（日刊 PS 杂志原话）的"休息日的井上多罗"——没记错的话，该游戏主角就是曾在日本女中学生中风靡一时的、勇夺 CESA 大奖的、表情丰富的、成为 SCE 网站标志的那只……猫！？不过，PS2 版实在厉害，背景全部实拍，再将多边形猫揉进去，超真实。更甚者，看见左边的遥控没？SCE 推出了一款专门对应那东东的游戏，2D 卡通风，专讲人们生活中的一举一动，似乎很吸引……这种用遥控器玩游戏的点子，只有深谙创意之道的索尼才想得出啊！看得出，有人又要使出威力无穷的 LIGHT USER 拉拢大法了。厉害。在众星捧月般的 ZOE、决战 2、电车 3、星牌 4、WE5 等大批顶级大作的支持下，世、任、微加在一起，想和索尼这个强极品牌斗狠，又何异以卵击石？料也凶多吉少！倒不如趁早"交枪不杀"……

雷特娜●给你 300Km/h 和 300 万 Polygon/s 的爽快感，一个在 SS 上未完成的梦终于在 DC 上完美实现。为什么最理解游戏内涵的 SEGA 败给了对游戏一窍不通的 SONY？莫非这老天爷……（北大 王征）/龙：严禁讲粗话，北大也不行！你大概没玩过"俺的料理"吧（振动必须）？可好玩呢！听听一上来那个用日语念"SCE"的声音，必乐不可支。

●莎木令我体会到什么才是游戏。格 2 的画面美得让人喷血，但其剧情及战斗系统的设置叫人不敢恭唯。（浙江海宁 李明）
●过年啦！也该送给 SCE 社长一张莎木了，让他感受一下什么才是游戏。（沪长宁古北路 张俊）/龙：喂！你，严肃点！
●除去第三方，索尼你敢不敢和世嘉单挑（指游戏）？（合肥 张珩）/龙哥：井上多罗就像吕布，世、任、微“三英车轮战”都不是它的对手……

●龙哥，经常有人提到 PS2 某某大作是多少分，请问这是怎么回事？还有，贵刊的欧美排行榜到底是“欧”还是“美”呢？（读者）

如果不加以注明的话，一般就是指日刊 FAMITSU 中的“批评家”们对当期上市游戏所打的分。游戏多的时候可能会有两组编辑参评，每组 4 人，他们分别对各款游戏进行简短评论并给出评价（个人最高评价为 10 分，四个人综合评价总计 40 分），供读者参考。像 PS2 的“黑云”，28 分。而 SQUARE 公司的究级大作“保镖”，凭借着它的“朦胧美”、“SPIKE OUT 级操作感”和“美妙 CG”得到了 31 分的高评价。注意，分数是 30 和 31 分的游戏就能够有幸进入 FAMI 通的“银殿堂”，而 32～35 分的游戏则是“金殿堂”了。最厉害的要属平均分在 9 分或以上的游戏，它们将被载入“白金殿堂”。其实以前的 FAMI 通的殿堂只有一个，只要达到 32 分就算进入“殿堂”了。按现在的分法，秒间 60 帧的“梦游美国”是 31 分，进入银殿堂，而“梦幻之星”是 37 分，当然必须进入“白金殿堂”了。

不过要注意，虽然 FAMI 通编辑们的评价在一定程度上反映出了游戏的水准，但评价与销量却是两个概念，尤其是在日本。你像 PS2 上有款万岱制“钢弹”射击，在 FAMI 上的评价极低（本刊超级 ROBO 迷“莱茵总帅”试玩后亦证实），据说卖得挺火。

本刊登出的排行榜均来自 FAMITSU，海外榜（软件销量榜）也不例外。由于是周刊，所以 FAMITSU 采用了“这期美国榜，下期英国榜，再下期美国，再再下期英国……”，所以我们叫做“欧美榜”，具体是哪国，要视截稿日期而定，反正就是“欧美”呗！（本期 UK）

●龙哥，索尼严重缺货的原因究竟是什么？为什么索尼这样的公司也会出现“产能不足”这种情况？（大量关心 PS2 的读者）

请先阅读本期杂志的叶展分析。特约撰稿人叶展先生以他在当地的所见所闻来向大家报告，从一个侧面验证了龙哥上期刊登的头条“美国连锁店摆放空盒子”这条消息确率甚高，我们谨对他表示万分感谢。考虑到部分 USER 将自己心目中的至高“偶像”等同于“株式会社日立制作所”这位全球半导体业界巨人、家电业“南伯万”，最终导致大失望的必然，龙哥必力邀天师来为大家献丑，一举公开 PS2 产能不足的内幕，仍然是由倍受中国读者和专业人士好评的美国资深记者约翰·本恩先生主打。当然我们也注意到，美国人民是比较热情的，但当地确实有极少数激进分子采用了一些令人发指的行动来抵毁美好的 PS2，对此龙哥深表遗憾并予以最强烈谴责！！！！！事实上，只有像 MSNBC 资深撰稿人这一级别的“综述”才可能被我们引用，至少是“活佛”一级的作者。

●龙哥，XBOX 已登场，所有的谜都揭开了，不知目前的“大势”怎样？想升级主机的话，不知你还有何忠告？（大量读者）

无论何时，只有那些符合我国国情和玩友实际需要的主机，才有资格被称为“大势”机种（紧急报告一个好消息，世嘉要给 DC 主机进行硬件加密了。虽然传说先给限定版主机加，但要扩展到新生产的主机恐怕不是什么困难事）。我理解“大势”应为“正版”。在“正版”这个前提下，对于大多数玩家而言，辨清主机的“性价比”就显得尤为重要。我们将在了解 XBOX 和 NGC 的实际画面情况后，以 NAOMI2 基板为标尺，进一步对比四台主机硬件连同其上特色游戏类型，为玩家提供最诚信最可靠的升级参考。考虑到本刊肩负的责任，我们会“比较科学地”去“随大势”（笑）。

事实上，专业常规预测很早就指出 PS2 在日本突破 300 万台后必将出现问题。现在大家都看出来了吧？软件跟不上，硬件问题多，总是要爆发的。继“保镖”成功后，大家又把希望都转到 GT3 上。似乎 GT3 一出，PS2 的画面就能靓起来，开发就能简单起来，硬件就能大生产全卖光“起来”（笑）。在这个人们对“大作主义”已经麻木的时代，单纯追求画面表现很可能会成为游戏制作者的一大误区。说出来可能还是没有人“愿意”相信，日本玩家买 PS2 后通常要做两件事，一是用来“兼容”DQ7，二就是“兼容”DVD。所以龙哥还认为，对硬件厂商而言，“大势”者，专一于游戏也，切不可心存“制霸”之野望……“地球的转动，不是靠‘money’的堆积实现的。”

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道——龙哥谨识

●去年 12 月 24 日发售的那款樱限定主机套装，请编辑们帮我买一套。我买 DC 是为了樱，至今无一地板。前几天花了 580 买了张格 2。同学与我已说好，只要我买到套装，我原来的那 DC 他便买下了。龙哥，我可不是什么世嘉迷，而是游戏迷，是永远的真宫寺樱追随者。（宁波 潘涛）

来，先试试表。你还问了两个已回答 N 次的问题，即为什么记忆卡会叫（开机叫来关机叫，屏幕还有黑东东，可记录却不丢失）和要不要大功率电源。唉～原装卡可以不放电池的（只要你不拿 VMS 玩小游戏），电池是为小屏幕提供电力并保持时计的，并不涉及记忆之用。取出电池玩游戏时，开机仍然会响，不过没有任何关系。电源则最好换铁盒的。显然，世嘉迷无一崇拜 SEGA 公司，都是因喜欢游戏而迷上的，就像你一样（很遗憾，你已经是一个“正版世嘉迷”了。还有位天津 LET U DOWN 斥资 620 从北京邮购格 2 成功，还来信感谢 LEE 老板呢！）。

包打听

广东南海九江中学高三 3 班 SHEEP（528023）求救（sheep23@china.com）

●1、GB“圣剑传说”：主角如何才可以下海，是否有一只会下水的鸭子？如果有，在哪里获得？主角拿到陆行鸟后，能来到一个拐弯处，之后主角会跳下陆行鸟，跟着就会中毒。怎样才能通过这个“万毒之谷”呢？2、GB“SAGA3·时空之霸者”：主角们来到未来世界，到了一个机械要塞大陆上，有一个勇者加入主角队伍后，接着应该到哪里厮杀呢？

weilongyu@263.net 求救：

太 8●1、卡片。玩到后来，我怎么也找不到欧米加的卡片。而且卡片栏中好像也没给他留地方。WHY？2、改斯考尔最强武器的物品之一——？？？？据说可以在一种像海龟的怪物身上偷到。可我怎么也找不到这种怪物，它在哪儿？3、SEED 初等级的获得？可我怎么打不死机械蜘蛛（螃蟹？）。

声声慢（宋·清照/北京燕山赵旭/龙哥点评）

寻寻觅觅，冷冷清清，凄凄惨惨戚戚。辞旧迎新时候，最难将息。世嘉索尼大战，怎料得，微软出现！打广告，弄玄虚，不见 X 盒真貌！
任氏麻烦堆积，N64，如今有谁堪摘！守着 GB，还能再笑几年？神鹅（WSC）大战 GBA，到黄昏，各有胜负。这世界，怎一个乱字了得！

龙哥：上阙第一句，写出时下业界一片悲凉。日刊 FAMI 通对此特拿出一页半新闻加以分析，估计是分析不清的。建议他们看一看本刊新崛起的硬派诤友型撰稿大师马骏生的文章。下阙第一句，恰恰说错。老大仍是任氏，至少再笑三年，神鹅不堪一击。总地说来，写出了五家的尴尬，特别是能古为今用，特颁发“久多”奖。下期可能是 OICQ39197841 的现代诗。

我是只有一套正版（莎木）的铁杆，下一套预定购买的正版是“世嘉嘉嘉”！（沪杨浦区 杨海尧）/龙：直面问题，完善自我。感谢大家对正版的支持。



瀬贺太郎坚定前行……



世嘉公司的新注册商标

——小濑贺在满是 DOGMA CORP 广告的东京秋叶原努力前进。DOGMA 公司徽标为菱形，呈秋日枫叶之色。目标：蚕食 DOGMA 份额。



●DC 会有的，GBA 会有的。可铁会没的。（辽宁抚宁三中 王龙）　●格 2，要是连你也移植给 PS2，GA 就太没天良了。（廊坊 张凡）/龙哥：不知道。但格 2 好像要移植给 PC。　●一旦 XBOX 发售——家中所有的铁（锅），全部 KO！（南京 尹义平）/龙：XBOX 呀 XBOX，你够狠……。龙哥佩服微软！盖茨们太聪明了……

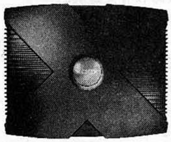
闯关族的家

永远的闯关族，永远的家

神秘盒子现真身，出乎意料爆冷门

终于，微软的杀手锏公布于众了。1月6日，在拉斯维加斯比尔·盖茨亲手展示了一直让全世界玩家苦苦等待的XBOX的主机外型。所有的猜测都不攻自破。

与事前国外媒体对XBOX外型的猜测大相径庭的是，微软神秘研究了近一年的主机外型竟然如此的"平凡"！尤其是与PS2相比，XBOX就像个玩具，除了主机上的大大的"X"标志外，这台主机的其它部分就像是把各种主机的某部分攒到了一起，实在没能令玩家"眼前一亮"。从外型看，主机外型有着明显的美国风格，没有日系主机给人那种精致、高档的感觉。

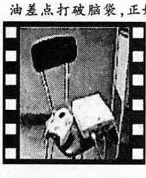




目前微软所公布的软件数量还很有限，重量级的游戏还没有，尤其是那些能左右主机销量的大作都没有发表（比如"最终幻想"）。不过，毕竟离主机的发售日仍有一段时间，微软也会尽全力去争取日本厂商的支持。而对于一直关注XBOX的玩家不妨静观其变。

圣诞商战"一团糟"

据资料显示，由于PS2在北美严重缺货，存货卖得"干干净净"，供不应求的窘境依旧没有缓解，而且有愈演愈烈之势。只要零售店有PS2出现立即被疯抢一空。记得几周前电视中播放了一段北京百姓在一家超市中疯抢打折商品的情景，为了几瓶香油差点打破脑袋，正好与之形成鲜明对比。美国人为了PS2打破了头，而我们……



另外，原以为会大出风头的DC及N64也仅卖得与PS2差不多的销量，冠军则是PS ONE。可惜的是DC，在众多超大作的支持下却没能脱颖而出，实在令人无奈，DC的前景并不乐观。

大家齐参与，主角就是你！

新世纪了，《电软》的各个栏目也有了一些变化，新编辑纷纷就位，整本杂志充满了活力。上期"闯关族的家"中为读者介绍了一下新编辑的"个人资料"，下面则由有话要说的栏目责编进行一次特别的征稿启示：

七支剑："游戏研究所"这个栏目现在已改由我"七支剑"来主持，经过这两个月，大家觉得如何呢？读者的每一封来稿我都仔细拜读过，说实话，我看了很高兴，因为稿件的水平已越来越高了，这是一个好现象。不过，我希望大家能多写一些关于新作的文章，因为近期的好游戏也很多呀！不管是PS2、DC、PS、GB或是WSC都可以，希望大家来为"游戏研究所"添砖加瓦，早日把她建立成为"电软"中的小小宫殿。

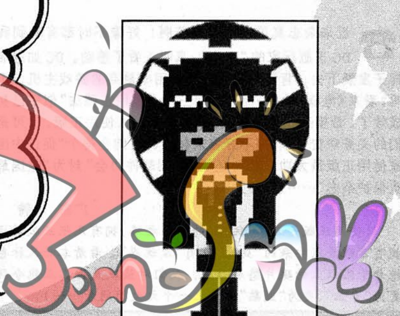
风林：这期"BAR"有了新的"变化"。借着近期PS中文"射雕"的推出，来稿数量猛增。为了使玩家的意见都有发表的机会，特开辟了"射雕大讨论"，把玩家们写得较为精彩之处结合在一起，比一比看一看，让大家有个讨论的机会。另外，还有"精选篇"。这是个杂烩性质的小版块，用意还是在于让玩家都有发表看法的机会。而原有的长篇评论也会保留下来，精彩的文章依旧。投稿评论的机种不限，由于目前国内仍是以PS为主流，所以希望玩家们把自己玩到好游戏或另类游戏写成评论，推荐给大家。毕竟PS的游戏数量巨大，许多游戏都是因玩不过来而失之交臂，希望有玩家能发现些"别出心裁"的作品。风林期待您的来稿。

好了，上面两位说完了，该说说"闯关族的家"了。不知道玩家们对如今的新面貌有什么看法和建议。为了让玩家多多参与其中，特别增设的几个小版块就是让玩家来表现自己的。大家有什么"一技之长"不妨亮亮，让族人们开开眼，了解了解你。或者与小编们聊聊也不错嘛。总之，"闯关族的家"就是玩家的舞台，在这里你可以尽情地发挥。毕竟，还是回"家"的感觉最好。

一句话：今天你当家！快翻到下一页看看装修得怎样了？

一 封 家 书

由于版面上的安排，原定本期刊登的特稿"可怕的莱因"宣告推迟"发售"，而选登了经常给本刊投稿的姚舜禹读者的一封来信，希望世嘉迷们都能看一看，冷静一下。近期收到许多读者的来信，言辞之激烈，用语之"锋利"，着实看出广大玩家对世嘉的喜爱。另外，本期重点是彩火君的"网球心得"，内容详细，用词精准，完全不是攻略所能比拟的。这些心法可是我们套了半天也没套出的哦。如今彩火君能抛开"门户之见"，将其不败心法公之于众，实乃良心发现！



我们的口号是：向着新游戏——前进！

对《菜鸟通》的看法。其一它价格超值。虽然它没有彩页，但110多面黑白页上的内容比看彩页还爽；其二，攻略详实明了。从最基本的操作到攻略流程，图文并貌，给我们感观上最好的享受，就连不是玩家的人都能看懂，何况……对不对；其三，诙谐幽默的漫画。菜鸟和他的朋友胖哥，虽然线条简单，笔划不多，但作者小庄的搞笑功夫实在令我佩服(其实我也很会搞笑哟)。希望小庄继续努力。最后要说的就是秘技了，别的我不敢说，这里的秘技，绝对真实可靠，大量秘技都是本人验证过的，错不了。

辽宁 杨歧

(新诞生的《菜鸟通》一上市即被玩家席卷，小编们也很高兴。当然，其中也有不足之处。由于是新生刊物，我们希望读者朋友能多提建议。另外，你很能搞笑？那还等什么，来闯关族的家"特稿"中坐坐吧。)

谈谈现在我对《电软》的看法。就刚出的12月份杂志为例。每期《电软》出版，我都挺期待，但近来总觉得美中不足。就这期来说，看了里面的内容，有些失望，这期全是关于世嘉DC的内容，快成"专门志"了，我是以中立的立场来看的，以前杂志是赞SEGA的土星，而贬SDNY的PS(97、98年)，但现在我觉得杂志有些吹捧，有些强制，比以前"高档"，以前是不经意的，现在是有强制味的。

浙江 勇

(其实，"捧"与"贬"并非小编们故意，看看年底DC与PS2游戏的推出情况就知道了。PS2除了"保镖"外几乎没有什么值得注意的游戏，反之DC的游戏无论质与量上都令人为之一振。而且，目前国内DC玩家数量急速增长中，而PS2……当然，哪部主机有好游戏推出我们都会第一时间为玩家报导的。)

王骏生不错！他为我们SEGA迷们提供了一面镜子，一面看清SEGA形势的镜子，正因为他，所以加强了我们更要支持SEGA，更要买正版的意识。忠言逆耳，我相信王骏生本人也是支持SEGA的，然而大家的反应也是相当强烈的，有不少人准备买正版而省吃俭用，这一点是一年前所看不到的，那时的《电软》上也只有几位玩着地板无耐的说正版好话的人，这不得不说没有让SEGA迷们拥有危机意识的王骏生的些许功劳！我们应喜欢上王骏生才对，有争议的文章才能引起我们的兴趣。

贵州 绯郎

(你也不错嘛……)

近来杂志真可谓用心良苦啊！好像不时都有看到我国DC正版玩家的"事迹"，真叫人看了感动。DC如果照这样子发展下去，肯定是我国正版使用率最高的游戏主机，不是吗？看来《电软》的"一而再再而三催人使用正碟法"似乎已初有成效了，希望杂志再接再励，鼓励更多的人使用正版，这可是你们的义务兼责任哦！搞不好将来《电软》可能会得个"促进中国玩家使用正版最大功臣奖"，还被"中国软件协会"封为"全国最重点保护杂志"……(想得太美了)

广东 冯转

(使用正版是迈向"玩家"的必经之路，拥有几张正版碟远比拥有百张盗版要来的"爽快"及有"成就感"。看看本社风林整天抱着千张以上的碟片愁眉苦脸，我们对盗版是否真正能令玩家更为"专业"、更为"成熟"要打上一个大大的问号……)

《菜鸟通》有让杂志变为半月刊的感觉。既有新闻，又有排行榜，既有短篇游戏介绍，又有长篇游戏攻略，既有秘技，又有画廊，既有游戏点评，又有龙哥栏目的改版（一点通)。俨然又是一期《电软》。让我等玩家喜忧参半，喜的是不用一个月长久的等待了，忧的是这样的一个刊物为什么不干脆办成《电软》的半月刊??(想改半月刊明说嘛！)可能是众小编怕把《电软》的风格改变了，所以采用的折中的方法，显然，这种折中是不讨好的。既然叫，《菜鸟通》就要对得起这个名称，真正称得上"通"，真正面向广大的玩家，普及游戏的知识，陶冶玩家的情操，说到具体点就是主要刊登一些游戏的攻略和有关游戏的科普知识就够了。而像这种是是而非，左右逢源，不伦不类的东西我想玩家是不买帐的。如果稍微留心的话，在《菜鸟通》的开始"编者的话"里有这样的语句："有所为必有所不为"，我真的不知道众小编如何做到有所为有所不为的?！摆明了是全为嘛，何谈有所不为?！"编者的话"里又有"如果两本杂志你都喜欢"这样的话，我想说，如果让我选择的话，我会选择《电软》，而不是《菜鸟通》，当然如果杂志社改变《菜鸟通》的风格的话，我会毫不犹豫地两样都选！(某位我的老友小声说，其实别看他嘴上这样，可还是每月跑到BOSS那里问，《电软》，《游戏批评》，《菜鸟通》来了没有！我都要！)

南京 林飞

(为使玩家满意，小编加倍努力！)

The Future Is Now SNK

NEO·GEO 趣味竞答

1、请选出"KOF"系列中最具代表性的一对情侣。
A. 安迪和不知火舞　B. 坂崎良和京　C. 椎拳崇和雅典娜

2、神乐千鹤的姐姐是被谁杀害的?
A. 卢卡尔　B. 高尼茨　C. 大蛇

3、在新作"饿狼传说·狼之印记"中登物的北斗丸，他的师父是谁?
A. 不知火半藏　B. 安迪·伯加德　C. 不知火舞

4、"侍魂"中用霸王丸和不知火幻庵爆机后，ENDING画面是与一位客串而来的N·G人物展开一场恶战。请问这位客串角色是谁?
A. 吉斯　B. 藤常龙白　C. 不知火舞

5、"KOF·京"的人物设定是由哪位人气漫画家接手的?
A. 山崎力　B. 森气楼　C. 夏元雅人

6、BLUE MARY是一杯蓝色鸡尾酒的名字，她的真名叫什么?
A. 玛丽·莱昂　B. 蓝·玛丽　C. 玛丽

7、人气大作"CAPCOM VS.SNK·千年之战中，SNK人物形象由谁绘制?
A. 西村　B. 山崎力　C. 森气楼

8、半年一度的"NEO·GEO人气排名"成为在洋彼岸SNK Fans的一次节日庆典，请问第一届于何时在日本举行?
A. 1995年1月　B. 1995年7月　C. 1996年1月

供题/上海 陆益(MAI)

(对于SNK，我们只有怀念……另，答案请在本期杂志内找，对提供题目的陆益朋友表示深深的谢意，新千年"闯关族的家"欢迎玩家热情参与)

特稿·评论者的真姿

文/姚舜禹



看了近几期的《电软》，似乎感受到了一股不重不轻的火药味，王骏生同志不知怎么了，似乎引起了众怒，有好多人在对其文章大为不满，这好象与以前大不一样。记得曾几何时，王骏生同志的文章引起大家的一致认同，一时无两，甚至笔者的许多好友就是为了看他的文章而去买《电软》，而现在这样实在令笔者大为不解。到底发生了什么事？他到底写错了什么文章？

于是连忙找来几篇拜读，便放下心了。王骏生同志的文章，仍然是那么精彩，洒脱超然。

既然文章依旧，那是什么地方出了问题？想来想去，这似乎与近一段时期内其文章有很多关于SEGA的内容有关，其对SEGA的一些较为消极的看法才招致了许多玩家的抨击。而这些多半是SEGA支持者们，哪里忍受得了这样对SEGA近乎无情的批判呢？于是将矛头便直指其文章，大有其一日不改变看法，便一日不罢休之势。

可是，这真的要怪王骏生同志吗？

笔者在王骏生同志文章中看到的，没有任何的虚假与做作，完全是对客观事实的正确评述，以一贯的独特文风充分表达了作为一个评论者应有的姿态。也许言辞刻薄了一些，但只有这样才能引起大家的关注，才能令大家看到事实的真相。

而往往就是说实话的人，才是最不能被别人理解的人。

如果一篇评论文章只是报喜不报忧，全然只是大唱喜歌，难道这才叫好文章？

而那些说王骏生同志讨厌SEGA的人笔者便更不能苟同了，至少笔者看不到他哪一点看不起SEGA，相反在其另外的一些文章中更多的是对SEGA游戏的喜爱，相信曾几何时，他同样是SEGA的支持者。但SEGA的失败是不争的事实。难道还要抱着一些无谓的幻想？说什么"将SEGA的精神进行到底"或是"SEGA永远不败"之类的话，完全是一厢情愿的说法。虽然在某种意义上来说，SEGA的确是成功的。因为至少就算是这样，还有那么多的玩家支持它，这实在是令人感动。但现实是残酷的，就像一场比赛，失败的一方总能找到很多的理由，可就算是再充分，那又有什么用呢？失败者始终是失败者，人们只会敬佩成功者，那是比任何理由都有说服力的，而能够挽救失败者命运的也只有他们自己，他们必须通过吸取经验教训来不断成长，最后取得胜利，这才能称得上是成功。而如何能够清醒地认识自己失败的事实是很重要的，SEGA就是因为这点才会不断的失败，王骏生同志的文章恰恰能够及时的点醒那些还不知所措的人，让他们明白，过去的已经过去，不要再拘泥曾经的辉煌，拾起信心，现在的失败，就是明天的成功。

人，总是要向前看的，不是吗？

电玩合议庭精选版

~ DINO CRISIS 2 ~

- 开场不错，过程简单，结尾糟糕。 上海 袁伟栋
- 为了CG才买下它。 四川自贡 郑川
- 恐龙们的危机。 新疆乌鲁木齐 付忠实
- 我屠杀着，所以我快乐着！ 浙江杭州 刘涛
- 美女与野兽的争斗。 江瑞安 谢兵海
- 恐龙你慢些跑。 辽宁大连 王迪
- 一代的仇，二代报。 北京 高义
- 好久没吃恐龙大餐啦。 河北高碑店 李腾飞
- 有钱就行。 广东深圳 李明伦
- 砍刀杀恐龙，感觉真不同！ 陕西 王宙洋
- 退步的作品，我不爱你！ 江苏江阴 邵梁
- 恐龙也可以卖钱？ 河北张家口 郭建鑫
- 去死吧，龙哥！ 湖北随州 瞿公博
- 大量的恐龙死在一个女人的枪下。 海南海口 罗政彬
- CG一流，人物二流，恐龙三流。 广西苍梧 黄振文
- 我不忍心对恐龙这种动物下手。 辽宁兴城 魏亮
- 地球上的恐龙就是这样灭绝的吗？ 浙江丽水 程伟

游戏难

索尼游戏斗十千，DC游戏值万钱，
GB游戏不能食，掏钱去买心茫然，
欲买P2(PS2，念P兔)钱不够，将购GB怕过时，
闲来消遣FC上，看到X盒梦枕边，
游戏难，游戏难，
多歧路，今安在，
游戏普及会有时，直挂鞭炮来庆祝。

锦州汽校　王克

达人道场

解开彩火VR网球——不败之谜！

文/彩火·阳



本社网球达人——彩火的这篇"力作"可谓是天书级的，读后必定受益非浅。本文仅献给痴迷于世嘉VR网球的玩家们。关于这部游戏，风林非常负责的推荐各路玩家打一打，试一试，尤其是四人对战，你会了解世嘉体育的厉害！而彩火君的VR网球技术非常过硬，值得过！



要玩网球，我有些经验与大家共享。根据我的经验，有以下几点需要掌握：

1、对球员在球场位置上预见性的掌握。2、对球员运动稳定控制的掌握。3、对球路方向和力度控制的掌握。4、网上拦截的重要性。5、吊球必须合理运用。6、加强对球场上所有信息(声音、球路轨迹)的观察和反应。

以上是我挫败编辑部"网球众菜鸟"们的经验之谈，当然包括了与一些高手对决后的感受。

首先讲解第一条经验：经常看见一些初玩者抱怨球员运动速度慢，其实这项偏重真实的设计真实体现了网球运动对球场位置掌握的重要性。对于玩者而言，必须对回球的路径有自己的判断，毕竟在范围不小的球场内追逐速度往往高达100KM/H以上网球是不能靠运气的。总的来说一般情况下，尽量站在中场和底线，而对回球路线的判断也要在对手击球的瞬间进行判断，并同时根据感觉移动自己的球员向回球路线移动。实现对球路的预见性和用感觉移动球员是实现你称霸网坛和运用以下所有规律的基础。

现在讲解第二条经验：真正优秀的运动类游戏对人物的控制一定是灵活而且自由的，这样才能比较全面地体现出这个运动的变化和内涵。对我们这个《VR网球》来说，完美实现了这条规律是要令不少玩家感到兴奋或者头痛的。当然，如果你想成为网球高手，第二步要面对的就是克服，尤其是凭感觉克服对球员移动的紊乱状况。看高手玩网球你会发现他控制的球员几乎不会有很大的运动幅度，往往只是移动很小的距离，而且由于对位置预见性把握高，球员到位非常迅速。做到这点不但给人以运动的美感，而且对实现反击高成功率也是非常重要的。与高手相反，一些初玩者在走位时很盲目，不是在回球过程中不断向网前移动，就是在击球后开始移动不停，更有甚者在回球过网后还没有做出反应。这些症状都是没有养成良好移动习惯的结果。当然要想有比较精确的移动习惯，主要是靠在比赛中强化移动意识，注重在意识中加强控制的意念。当然，在世界杯模式中用一些练习模式进行强化训练效果也很不错。

（待续……）

菜因



哼！彩火不过如此！其实莱因从来没有接触过这款游戏就用吊球打得彩火很郁闷。看来吊球运用得当是很强的！！

天师



别看有人不服气，彩火的技术却不以人的意志为转移。他的"小绿帽儿"选手(JOHNSON)实在太厉害了。黄金他那是2对2，若是1对1……哼！被打成N局40:0倒也不必大惊小怪。

PS被遗忘了吗？？？

在还没看到《电软》第12期时，我便和几位玩友们谈论PS是否该退休的问题，我还为此打赌说：“我敢保证等12期《电软》头版头条肯定被PS2、DC、X－BOX所占据！”赌注为八元四角现金。且先不说此赌的结果。我还是先谈谈近年来我对游戏业发展的看法。

随着科技的发展，许多大牌厂商相继推出新的机种，且凭着其科技含量高，画面更清晰机体功能广泛涉及通迅和网络领域而深得玩家们的关爱，并靠着原作打下的江山迅速占领游戏市场和各大刊物的头版。

杂志用大量的文字和图片让我们了解新机种的信息顾然很好，但千万别忘了目前中国玩家们手里拥有的更多的是PS，而不是价格昂贵且问题多多的PS2，不是DC，不是N64，这些机种在全国的拥有率跟PS相比起来只是西瓜种跟西瓜之比。为何偏要砸了西瓜捡瓜种呢？虽然那些瓜种终有一日也会长成西瓜但那毕竟是将来的事情了。我们要的是现在！自《恐龙危机2》之后在PS领域里已很少能看见什么大作了，继而代之的却是一些吃豆之类的“尿布”级游戏。

当然，各位编辑们大可不必为此而担心，你们每月的薪水足以满足你们对各种机型的需求，这对你们开扩视野更好的办好《电软》有很大的帮助。况且《电软》也不是为某一种机型领域内的玩家而创办的。本人绝非对贵刊不满，而是对那些游戏制造商对PS的淡忘而感到不知所措。

最后，感谢贵刊没有忘记我们千千万万的PS爱好者，感谢贵刊各位编辑的辛苦奉献，感谢贵刊第12期让我输了八元四角钱！

陈振兴

（输钱不要紧，只要主义真，陈读者须认清“大势”，如今国外已是PS2的天下）



游戏快参

掌勺：莱因
掌柜：风林

最近的市场非常热闹，尤其是DC。由于圣诞期间DC的劲作众多，无论在欧美还是在日本都是非常火爆(指游戏)。而在国内，DC的新地板游戏也经过一段沉寂后再度疯狂出现。几乎揽括所有重量级大作，而且也没有发生死机、花版等现象。另外，一直被玩家认为无法D的『育成足球』系列也出现了，而且还是最新版『特大号』。

随着DC的模拟器的出现，DC似乎已成为了一台『无所不能』的主机。元旦当天，DC的金手指光盘出现在了市面上。经过测试，可以确定其不会有伤机的情况发生，尽管使用起来还算方便，但是想用VGA的玩家就惨了。而且金手指盘还会占用记忆卡的空间，所以想使用的玩家就要多打算了。

市面上还出现了大批的CD－R光盘，即俗成的『金盘』。这些光盘是店家私自刻制的，可说是地板的地板。这种光盘的质量参差不齐，成本极低（具某店家称每张碟的进价为0.80元人民币甚至更低），总之，质量上比银碟还差，毕竟，银碟是从价值百万的流水线上生产出的，而『金盘』则是臭满街的刻录机的产物，质量上没的比。当然，既然都是地板，差别也就在伯仲之间。

另外，最近正值日美的游戏机市场的大商战，其中国内主要是受软件影响较大。至于主机方面PS2一直处在缺货状态，尤其是主机价格竟然被炒到5200元以上，就算是二手货也要4000元以上。这对国内PS2的普及是大大的不利。看来想购买PS2的朋友如果想以合理的价格购买要等到今年3月以后了。

漫话地带

风林

已经是新世纪了，好不痛快。

话说世纪末编辑部内展开一场游戏大战（说是为了更好的迎接新世纪），各路高手到齐（每个人都称自己为高手，所以……请往下看）。搬TV的搬TV，调显示器的调显示器，主机、手柄、记录卡、游戏统统请出。唯有“完美”君一脸的不屑：哼，天上天下唯我独尊！风林自然是暗暗窃喜：其实我才是……显然，每个人都准备要“以德服人”。

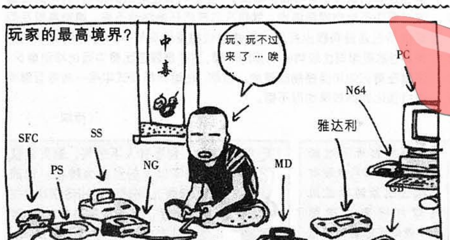
随即便是尘土飞扬（？！），一场撕杀令编辑部内各位的脸上都表现出完全不同的神情。而结果嘛……咱们下回分解……（“完美”：太“史”了吧）

WP

这几天我非常气愤，原因只有一个——就是在新游戏的评论中那个可恶的风林居然以我的名字在排版时会比较麻烦为名，无情的剥夺了我发言的机会。哎！我对那么多好游戏的评价就这样被PASS了！这可真是新世纪的一大悲哀啊！（风林：哇哈哈哈……）

天师

前几天俺的“工作专用机”中了CIH美丽杀，内存条也坏了。可谓祸不单行。不过买了“梦游美国”正版，心中踏实了许多。本人编译的“失望科技”一文还没有完结，考虑到美国年末商战PS2、N64、DC都是18万台级（PC DATA），PS2的表现强差人意，而DC似乎尚未出局，再说吧！反倒是小PS确实值得褒美一番……噢，BLEEM！CAST还是未定，大家别急。最近没有时间打游戏，东京巴士还没有练到最佳感觉，而第二次玩梦美时便在30车SEA SIDE GALAXY赛道轻松达到1分45秒拿了第三（弗肯“中软胎”），想压到1分40秒左右拔头筹。可惜在比赛时发现卡没有容量记录REPLAY了，看来必须再添一块4M原装才行。今后可能向读者奉献PSO网络测试什么的，请大家捧个人场哦！



编者按：下期是“漫话地带特大号——小编游涯访谈录”，各位编辑们的游戏生涯及最难忘的游戏等将一一披露，并有游戏类型统计，编辑们到底忠爱何类游戏一切见分晓！另外，预计近期将以短篇连载刊登“莱因的高达涂装心得”（对于热爱模型的玩家而言应该看看），想成为模型高手吗？那就期待吧（其实我也是外行一个，能骗得莱因全盘托出也真不容易呢）！栏目重在参与，欢迎玩家来信表达看法，说不定今后安排个“个人秀”什么的。总之，只要玩家参与，自然乐在其中。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

梦幻之星 网络版(PHANTASY STAR ONLINE)

机种 DC 厂商 SONIC TEAM 类型 A.RPG 媒体 GD－ROM



早在土星时代就听说有"梦幻之星"的续作，但最终那只是谣言罢了。不过此次在得知新作将以网络形式推出时，并没有在意。当时认为作为网络游戏来讲，其故事情节将与前几作大不相同，充其量属于外传作品。

然而，当12月23日亲身玩到后，便发现其水平之高简直令现在所有ARPG游戏汗颜。SONIC小组将全部实力都发挥到DC上的全力一击，一定会有压倒性的作品问世。"梦幻之星网络版"就是这样的真·超级大作。

本作以ARPG形式登场可能是因为其主要是作为网络游戏，然而单人模式并没有因此而被忽略，整个游戏画面远远超过现在所有ARPG游戏，如主角手中激光剑的半透明效果，各种半透明魔法，瀑布的水雾与华丽的即时演算召唤兽等等，让人真正体会到这的确是新世纪的游戏画面。可见在吃透主机机能的情况下，就会有奇迹般的画面出现的。如此完美的贴图与光源处理，并不是光靠主机宣传秒间多少万多边型就可以解决的！本作在操作性方面也十分流畅。战斗系统中连续技系统，是靠调节按键时间来发动的，这使得其中ACT的成分相当浓重，非常爽快。音乐方面也是极其动听，临场感极强。虽然是网络游戏，但是本作的主线剧情非常清晰，主要冒险是由完成在猎人事物所接受的委托连接起来的。当委托事件完成到一定程度时就会发现主线剧情中的关键问题，进而去逐渐完成主线任务，如此庞大的构思也只有SONIC组可以做到。因此，本作就算不上网也是非常好玩的！当然上网玩的话乐趣还会增加数倍！

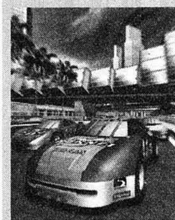
如果继续有如此强作陆续登场的话，相信DC的前景并非是一片黑暗。"梦幻之星"作为年末商战的重头戏，是绝对值得DC玩家购买正版的优秀游戏。

——骑士 黄金莱因

角　色：9.5	操作性：9.5
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.7
玩此游戏时间:27小时36分	

梦游美国 2001(DAYTONA USA 2001)

机种 DC 厂商 AV 类型 RAC 媒体 GD－ROM



首先请允许我，一名DAYTONA老战士，向广大以游戏为本的"电软"读者隆重推荐这款DC版"梦美"。

接下来我要向看到此文的朋友最强烈推荐游戏中第063曲BGM(街机通信对战专用曲)。

如果你是从街机练起的玩家，并曾经怀着无限喜悦的心情玩过SS版CIRCUIT edition的话，你一定会为DC版落泪的——那是难以抑制的激动泪水。

所有的委屈将一扫而空。当年的不懈努力和执着追求，换回今日至高体验。不是梦。

在强大的硬件支持下，"梦美"2001已经达到了完美的境界，在制作上可谓"出神入化"。这种题材的赛车，很少有厂商能够把握得住，但AV做到了，而且这样出色。

有时候我就在想，为什么一款硬派的游戏（画面硬，音乐硬，操作硬），给人的感觉却好像很Q。后来才悟出来，"梦美"是"虚拟现实"鼎盛时期的代表作品之一，和"VR战警"一样，一看就知道它是个"游戏"，而不是"355"那种"仿真"。游戏里的东西，游走于虚拟与现实之间。而"梦美"恰恰让驾驶者坐到了虚拟和现实的交叉点上，这种感觉就微妙了。

本DC版是经过"压低视点"的梦游美国，拥有极为惊人的速度感，远超街机数倍，初学上手不能；重新混音的各曲BGM由世嘉的音乐子会社WAVE MASTER协力完成，莫不令老玩家释怀。在画面处理上，DC发挥了"干净透亮"之独门功夫，毫无瑕疵可言，其发色之清秀隽美，其画质之细腻清晰，在赛车家用游戏史上是前所未见的。为了让大家更好地理解这款游戏，现提前将操作要点简介如下：

①永远不要使用舱外视点。②考虑在道路的何处点刹(即离弯道多远时降速至合理范围)。③考虑从弯道的何侧切入(内侧 or 外侧)。④考虑甩尾的力度。⑤初学时专一使用一款赛车找感觉（轮胎亦需悉心选定）。⑥真正学会使用ANOLOG摇杆。⑦请反复观看REPLAY。

祝大家游戏快乐。

注：游戏有几个鲜为人知的小技巧，本刊将伙同赛道攻略一并送上。

——西安 41号试车手小天天

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：——	总评价：10
玩此游戏时间：五年	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

永恒传说(TALES OF ETERNIA)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RPG 媒体 CD－ROM×3



大作！难得的 RPG 大作！PS 将要“退出江湖”的最后一个大作了。玩了这款游戏，感到 NAMCO 这次果然没让我失望。

“TALES”系列是凭着庞大的世界观，流畅的剧情和新奇的战斗系统而被玩家所喜爱的。在 3D 横飞的今天，“永恒传说”仍继承该系列的一惯作风，CG 背景、3D 地图、2D 角色，也许这种朴素的作风就是玩家喜爱的原因吧。

这款“永恒传说”堪称为系列最强作一点也不假。游戏处处穿插着 CG，每个角色身上都有自己的小故事，使游戏情节更加丰富。游戏中隐藏要素极多，而其中的料理要素也更加丰富，不像前作一样有固定的料理人教你料理，而是有一个会变成任何东东的不可思议料理人躲在各地城市的每个角落，等你找到他时，他便会教你各种各样的料理，这样便使游戏更具挑战性了。

“TALES”系列独特的战斗系统这次又进一步得到升级，更接近格斗游戏了。新加入了前冲，使战斗更为畅快，L2、R2 的利用也更加方便了特技的使用。“永恒传说”的特技可不像前作需要购买或别人传授，而是当觉醒特技使用到一定次数时，便会觉醒新奥义与特技，这就大大激发了玩家使用特技的次数。魔法也不是像前作一样购买，而是靠精买合成新的魔法，这也大大增加了游戏的耐玩性。

总的来说，这款“永恒传说”是 PS 末期不可多得的大作。但大作也并非没有缺点，地图画面内角色移动奇慢，要到处寻找隐藏道具，简直是想都不敢想。游戏过程虽然顺畅，但感觉奇快。三张碟，三十多个小时便通关了，但是我肯定会再去打通第二遍，第三遍……

角　色：9	操作性：9.5
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：8.9
玩此游戏时间：36 小时多(翻一遍)	

——安徽　陈侃

超级自由人 2(LIBERO GRANDE 2)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 SPG 媒体 CD－ROM



首先，本作作为 NAMCO 的足球游戏是绝对值得一玩的。本人当初也是为了体验一下这种前卫的第一人称的足球游戏，另外厂商是 NAMCO 也是买这款 GAME 的原因之一。

PS 上的足球游戏一直都是“WE”系列的天下，而 NAMCO 的“超级自由人 2”让 PS 玩家们有了更多的选择。显然，本作打破了足球游戏的“常规”，哇！原来足球游戏还可以这样玩。玩家可在十一个位置中任选其一，甚至是 Goal Keeper 的位置也能体验一把。

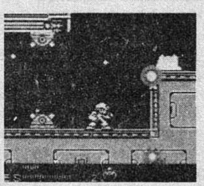
本作手感也是不错的，建议大家用模拟摇杆玩(DS)。球员的动作模拟得也比较真实、华丽，但不僵硬。本作在解说方面也是非常的出色，使之更具临场感。并且，本作也可以使用自己设定的角色参赛，“从头到脚”一应俱全。当然，再好的游戏也不可能没有不足之处。建议此作最好一个人玩，因为本作是第一人称的足球游戏，所以当 2P 加入时会使用在 RAC 中常见的分屏机能，不但影响效果，而且处理速度也会慢得无法再玩下去。或许，这一点也证明了 PS 是该“退休”了。总知，想体验一下前卫的、真实的足球 GAME 千万不能错过 NAMCO 的“超级自由人 2”。

角　色：10	操作性：8.5
画　面：9	创　意：——
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
玩此游戏时间：无法计算	

——天津　石祥

洛克人 X　机械任务

机种 GBC 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 卡带



一般说来，非 GBC 专用卡带我是不会轻易买的，但作为 CAPCOM 招牌作的“洛克人”系列还是可以例外的。作为 SFC 的移植版，GB 版的用色虽不如 SFC 版的那么多，但也不失原作风采，整体画面显得简洁但不单调(还好像是 GB 与 GBC 共通软件的共同特点)，游戏背景与人物的衔接十分到位，人物的动作也十分流畅。

“洛克人”系列一向以难度高出名，GB 版的难度有所减弱，使得它比起其它版本的“洛克人”容易上手些(但 BOSS 还是那么强)，另外，同超任版相比，本作在某些情节发生了一些细小的变化，加入了新的要素，如增加了可乘坐的轻型装甲等。

虽说这是一部比较优秀的作品，但总觉得还是不够精致，没有完全发挥 GBC56 色的机能，可能是由于兼容 GB 的缘故。GBA 就快出山了，不知 CAPCOM 是否还会在 GBC 上出其续作，如果能做成 GBC 专用版本，应该能达到 SFC 的效果吧，CAPCOM 的作品真是十分让人期待。

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7.5	创　意：7
音　乐：8	移植度：8
情　节：7.5	总评价：7.8
玩此游戏时间：6 小时	

——浙江　严波

天诛 2(天诛 贰)

机种 PS 厂商 ACQUIRE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



很早以前就听说过“天诛”要出 2 代，但后来没了音讯，一度以为这是个谣言。不久前偶然发现了它，这才一睹真颜。

首先要说的是，画面质量比起 1 代来说有了不小的改进，贴图细致了许多，质感也增强了。最令我感动的是，主角也不总在郁闷的黑暗中活动了。就拿第一关来说，河水、竹林、田园、蓝天，真是十分具有诗意，其后几关中还有寂静的海边、美丽的星夜，在这些优美的环境里心情真是万分舒畅。

操作方面变化较大，手感和 1 代有些细微区别，初玩有点儿不适应。原本在 1 代中可以四处乱抛且非常好用的钩绳大大削弱了，只能用于攀墙，实在令我遗憾。多出的收刀、拔刀动作个人觉得是一个多余的设定，虽然比较切合实际，但显得有些麻烦。新加入了潜水的本领，使得玩者的活动范围更大了，不过也不太好控制。必杀技也新添了一些，还加上了柔化、残像效果，大大强化了视觉效果。

但是，“天诛 2”比起我原来的期望还是有相当大的差距。第一条就是前面提到的操作问题，与敌人正面对抗十分困难，打着打着就偏了方向，打 **BOSS** 时可就惨了，经常屈死。其次读盘时间还巨长，让人等得不耐烦，而改以“临兵斗者皆阵列在前”九个字来表示进度，也算是小小的心理弥补。最糟糕的要数男女主角造型了，简直太不满意了。尤其是女主角，显得傻里傻气的，比 1 代没有进步反而倒退了不少，严重影响投入度，真不明白制做人员是怎么搞的！

平心而论，“天诛 2”应该属中等稍上的质量，但在 **PS** 末期只有量变没有质变的作品，实在令人失望。

角　色：7	操作性：8
画　面：8.5	创　意：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：7.67
玩此游戏时间：近十小时	

——北京　罗剑锋

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

北斗神拳—世纪末救世主传说

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 ACT 媒体 CD—ROM



因为喜欢这套漫画所以才买了这款游戏，但对这款游戏也没抱什么希望，而事实在证明我确实没想错。

本以为这款游戏是一款纯 3D 过关游戏，谁知买回来后却发现是一款故事情节很强的 AVG 游戏（也许应该算 AVG 类吧?）。游戏的内容非常忠于原著，是从漫画版第一本的内容开始进行的。

其中叙事的情节非常多，但对看过原著的玩家却没有什么新鲜感。本以为会有一些精彩的过场动画或 CG 欣赏，但从开始到最后却全部是粗糙的 3D 随机生成画面，这让唯美主义的我实在无法容忍。只玩了一个小时左右便无意再玩。缺乏新意，制作粗糙是我给这款游戏的唯一评价。其实如果 BANDAI 公司将这款游戏制做成一款纯过关或格斗游戏也许会比现在这样更好得多，但是遗憾的是它没有那样做。

其实回首过去的游戏，一般根据漫画改编的极少有大红大紫之作，究其原因，主要是缺乏创意和缺少游戏性。游戏公司的漫画改编游戏时好象认为有吸引玩家的漫画人物和剧情就已足够，很少有愿意在创新和耐玩度上下功夫，结果制作出的是一款没有内涵的游戏，当然无法让玩家满意和认可了。看来今后想将漫画改编成游戏的公司真的要多下一番功夫想法抓住玩家的心才，否则倒不如不做，以免赔了夫人又折兵（交了著作权费后又卖不够本）!!

——安徽 叶枫

角 色：8	操作性：8
画 面：6	创 意：——
音 乐：6	移植度：——
情 节：7	总评价：7.2
玩此游戏时间：1 小时左右	

樱大战 2 · 望君珍重（サクラ大战 2～君、死にないことがれ）

机种 DC 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 GD－ROM×3



"樱大战"系列作为 SEGA 的代表作之一，注定要出现在 DC 上，但在新作推出之前，SEGA 又把"樱大战 2"搬上了 DC，也许 SEGA 也是想为"樱大战 3"的成功发售铺一条路吧。

"樱大战 2"在 SS 时代以其极具魅力的人物和动人的情节征服了众多玩家，笔者怀着对"樱"的一往情深，丢"莎木"、"格 2"于一边，操起了这个两年多前的老游戏。凭 DC 的机能，绝对不会做得比 SS 版差（废话!）。的确这些在游戏中也十分明显的表现出来，虽然画面和音质有了大幅度提高，但除了这些，笔者很难发现其余闪光点了，太令人失望了。而在 DC 版中加入的新要素，当属能在战斗中自由储存最实际了，这回再也不会出现一场硬仗将结束时突然"死机"或"停电"等情况了。

"樱大战"系列的辉煌使得这部作品在玩家心中占有很高的地位，而真宫寺樱亦成了"樱大战"的代名词，从目前的情况来看，SEGA 在新作中尝试了大胆改革，把人物全换了（除了大神之外）。这不禁让玩家发问：少了"樱"的樱大战还能叫"樱大战"吗？不过一个好游戏就在于其创新能力，没有创新的游戏是绝对没戏的，"梦模"就是一个很好的例子，到头来搞得个"传说的终结"一类的结局。

总而言之，作为一个"樱"迷，这款 DC 版的"樱大战 2"还是值得收藏的（尽管没有给我们带来更多惊喜）。希望"樱大战 3"再次让我们感动作为一个"樱"迷是多么的幸福。

——广西 Herro

角 色：9	操作性：8
画 面：9	创 意：7
音 乐：8	移植度：10
情 节：9	总评价：8.6
玩此游戏时间：25 小时	

勇者传说 2（BRAVE SAGA2）

机种 PS 厂商 TAKARA 类型 SLG 媒体 CD—ROM

印象中除了 BANDAI 和 BANPRESTO 外，就要算 TAKARA 做的机器人游戏最多了，但没有哪一部是深入人心的，即使是这部"勇者传说 2"也不能改变这个事实。

在笔者看来多半又是部不成气候的作品，战斗系统还是老套，而且战场总给人一种十分狭小的感觉，虽然是由多边形构成的。2D 的机器人在 3D 的场景中行走，不管从哪个角度看都不顺眼，也许是想保留原著的风格吧。说到原著就不能不说说人物了，角色设定还差强人意，但机器人也太 Q 版了吧，一点气势也没有。笔者宁愿看早已过时的"变形金钢"也不愿多看这个游戏一眼。

进入战斗画面，竟然没有任何数据显示，好像没哪部 SLG 是这样的吧？唉，算这是一个创新吧。但既然要人看全屏的战斗动画，就做得好看点嘛。机器人程序化的动作真是令人看得不爽，既使使出是原本应令人兴奋的必杀技，大多数也给人一种软绵绵的感觉，加上背景音乐、音效又不尽人意，真是无话可说。此外，游戏的难度，战术要求也不高，很难满足我们这些高要求的玩家。

既然本作也是一部机器人"大杂烩"，就不得不和"SRW"联系起来，但两者显然不在一个档次上，"SRW"有的，它没有；"SRW"没有的，它也没有。虽然本作在一些地方模仿了"SRW"（如剧情组织，地图兵器等），但似乎为了不让人认为这是抄袭，而做了一定修改，但得出却是个畸形，若真让我找出本作的优点，回答是："没有"。

TAKARA 好歹也是制作过"斗神传"等大作的知名厂商，真希望以后这种作品不再出自其手。

——广西 Taddy

角 色：7.5	操作性：8
画 面：7	创 意：7
音 乐：7	移植度：——
情 节：7.5	总评价：7.33
玩此游戏时间：3 小时	

编辑部近期热门游戏推荐

游戏名称 \ 推荐度 \ 推荐人	彩火	风林	七支剑	天师	莱因
NBA 2K1	10	8	7	9	9
保镖	7	6	8	5	6
月华剑士 2	6	6	6	6	2
罪恶工具 X	7	8	8	8	8
口袋妖怪·水晶	8	8	9	8	9
MSR	8	4	5	6	6
永恒传说	8	9	8	8	7
游戏王 4	8	8	7	8	8
燃烧私立学园	7	9	10	9	8
射雕英雄传	6	6	4	5	5

（以上打分代表个人对游戏的推荐度，并非评价仅供参考）

THIS SITE IS gamebar



特别企划！PS首部原创中文RPG游戏——《射雕英雄传》

玩家火爆大讨论(一)！

责编/风林

与PC GAME"新神雕侠侣"比较，"射雕"是成功的。我们不能被图像的外表所迷惑，PC与TV，运行条件不同，在图像上是无法相提并论的。作为PC GAME的"神雕"，其画面只属一般；而作为PS的"射雕"，画面能达到这种程度已属难能可贵。两者都以3D的形式来表现。"神雕"在一些背景建筑上运用了CG技术，人物和迷宫等则和"射雕"一样都以多边形制作，但是对人物的动作及神韵的表现不足，人物对话时只简直是"木头一块"；"射雕"就克服了这一方面的缺陷，使游戏人物看上去真正像个人。

笔者对国产游戏向来就不感冒，一方面是由于技术原因，另一方面是游戏性问题。盲目地在形式上效仿国外游戏，没有融入自己的创意，对游戏的价值倾向性不明确，是国产游戏的弊病，就像一个人丧失了喜怒哀乐的情感，只能称之为行尸走肉，而不是一个真正意义上的人。"射雕"在一定程度上克服了这种缺陷，这一点做得很好。从这个方面来说，"射雕"就值得我们为其鼓掌。**（广州　李佳海）**

评价：8.3

情节上可说是人所皆知，不会让玩者有特别惊喜的亮点出现。角色的设定方面，在游戏中已无法精准地展现小说中郭靖看似木讷，其实大智若愚的性格特点。而那些敌方人物如梅超风、杨康等更让我看不出他们的特点。江南七怪用一人来代替也让人感到突兀，那还不如干脆让柯镇恶登场即可，只有黄蓉的设定还让我感到一丝满意。

"射"的过场画面实在差强人意，人物、场景都仿若飘在空中，当人物走动、马在跑时尤为明显，让我感觉这个游戏似乎是为了与PS one亚洲版同时发售而仓促推出的。

游戏中战斗难度太低，尤以游戏初期最为明显。迷你游戏耐玩度不高，起不到调剂作用。整个游戏中交待情节的画面太多，实际游戏时间很短。如果多点分支路线、自由度高一些，相信游戏会更出色。**（广西　邓家典）**

评价：7.7

系统上有些晦涩：道具携带量过少，品种也很有限，没有武器的装备与升级设定，小范围内不能转换视角……

音乐是最大的成功。首先，游戏中固定剧情部分均为真人配音，并且模仿得很到位；其次，游戏的配音都由优美的中国古典音乐组成，不仅合乎剧情，更给人一种古色古香的美感。

和原著相比，游戏作了很大变动。这可能是为了给游戏增加一丝新意，但改动后的剧情实在令我不敢恭维：成吉思汗给改的无影无踪；完颜洪烈和欧阳锋竟然是魔鬼的化身!? 这些都使游戏落入了俗套。**（东北大学　辛志强）**

评价：8

游戏中片头还算说的过去。虽没有什么华丽的CG画面，但显得干净、明了，又有新的系统，提高了一般的战略性，却不失RPG风格。还有不少小游戏供玩家去玩。特别看过小说之后，玩起来更是得心应手。

缺点也是有的，剧情方面简单了点，场景也不算太大，当画面切换时，读盘时间较长。此为金庸大作，我认为游戏有些太短了，学学人家"最终幻想"，4CD！不过对那些不喜欢繁锁、急于通关的玩家来说是件好事。

游戏发售前没有作过大力的宣传，不知能否轰动一时呢？总体来说还算不错。它让人玩了以后，心甘情愿的继续玩下去。**（安徽　黄伟）**

评价：7.5

真不愧是为中国玩家量身订造的，全中文界面自然不说，那全中文的配音包管让你兴奋不已，你再也不用对着那苦涩难懂的日文而发愁了，进而让你更多地融入游戏中，去体会它的魅力。由于游戏采用全3D的形式推出，使战斗画面极具魅力，你可以像欣赏一部武侠片一样观看其华丽的战斗画面，那充满中国功夫特色的一招一式，简直酷毙了！该游戏充分考虑到了中国玩家在对中华武侠文化理解上的特点，应该算作一部优秀的中文RPG。**（重庆　宋世杰）**

评价：8.92

"GAME BAR"超级精选篇(一)

恐龙危机2

"恐龙2"追求的不再是"被追击的恐惧"，而是"杀敌的爽快感"，和一代的气氛截然不同。武器有主副之分，种类繁多，可以补充弹药，改造增加容量，大大方便了"屠杀"(笑)恐龙，真成了一场"恐龙"的"危机"。向格斗类游戏习得了COMBO(连击)，COVNTER(反击)，ND DAMAGE系统，打倒恐龙能得到相应的点数(即铁)，说本作是一款动作射击类游戏并不为过，对此有人可能会不满意。但话说回来，经过了CAPCOM制造的这么多次"危机"，相信大家的心脏强度都有很大的增强，对任何理件都会处乱不惊。此时旧瓶装新酒来换个口味，也是挺不错的，——起码我是这么认为。

增强了动作性的同时，解谜成分被弱化了许多，通篇没有什么特别难的谜题。因此使游戏进行了十分顺畅，比较符合现在流行的轻松休闲风格，象我这种IQ不高的菜鸟也能不用攻略轻松通关。

情节方面十分成功，这点比"生3"高明(虽然没全看懂)，颇有峰回路转引人入胜之感。尤其是结尾那段剧情以及片尾CG恐龙自由自在飞翔奔驰的庞大场面，真是非常感人，近来很少有这种感觉了。

游戏模式也有创新。可以在水中作战，感觉很奇特的；几个三维射击版面也极具魄力，让危机系列的老手精神不由为之一振。算得上是"恐龙2"中的亮点，很吸引人。

爽快刺激内涵深刻，这是"恐龙2"给我的印象。**（北京　罗剑锋）**

评分：8.67

放浪冒险谭

曾一度被人怀疑是PS2发售前的实验性作品的本作实在不凡，相比"PE2"有不小的进步，无论从那个方面来说设定得都十分成功。首先角色的选用实在是弥补了当今大作游戏定位年龄层过低的一大缺点，而是让人一看就不难发现这是新千年的象征也是21世纪的景象，从中也可隐约看出新世纪新史民的新特点，值得发扬！对于游戏中描绘的完美世界观，让人有一种真正想"放浪"的感觉，也许人们所说的PS2发售前的实验作品是指的这一点。故事的情节十分吸引人，设计得环环相扣，简直是尤如一部西方的古代冒险巨片，既生动又惊险刺激！其实要说卖点还要数本作那良好的创意，战斗系统是其一，武器打造又是其一，总之是新要素贯穿全文，完全再现了史氏真我风采！**（哈尔滨　李万鑫）**

评分：8.42

恐龙危机2

很容易上手，即使是初玩者也能很快进入"状态"，爱不释手。剧情的设定"合情合理"，节奏感很好，没有感到任何多余的地方，结局非常有意义，需要认真体会，领悟。至于谜题，本人的看法是恰到好处，没有过于高难的所谓"谜题"，一般的玩家都可以凭自己的实力顺利通关。（读者）

评分：8.42

每当编者看到各位玩家寄来的信件，都深受感动(好老套)。遗憾的是，由于版面有限，每期只能有十位玩家"登场"，而落选的朋友的稿件则堆在编者的桌上等待……为了使玩家的评论都有露面的机会，今后会不定期推出"精选短篇评论"。玩家对《GAME BAR》有什么好的建议想法，请来信吧！

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

电玩八卦

90
可信度

《FF 电影版》将推出 PS2 专用版
电影与游戏走向产业融合之路

第一部运用三维技术模拟人体的影片《最终幻想电影版》将于今年夏天上映，SQUARE 为此投入了一亿一千五百万美元的资金！将这样大规模的资金投入到一部带有尝试性的影片制作中，无疑是加大了投资的风险性。日前国外媒体称，SQUARE 准备在影片上映后，不仅推出家用的 DVD 版本，而且要推出专门对应 PS2 主机的专用版本。据说这种专用版用 PS2 放映时，为观众提供了改变影片的某些场景的功能，并且能让观众在观赏影片时选择不同的剧情发展方式，使影片成为真正意义上的互动式电影。



编辑部预测

SQUARE 作为专业游戏软件厂商涉足电影业，肯定不会忘记自己的老本行——互动式的电子游戏，也不会忘记提携老东家 SCE 的 PS2 主机。就玩家而言，我们完全有理由相信 SQUARE 将会推出《最终幻想电影版》的 PS2 专用版。这种把电视游戏情节的可操作性引入电影产业的设想，使玩家可以在自己喜爱的电影大片上一试身手了，对于既是游戏迷又是电影迷的玩家绝对是一个好消息。

另外，本期杂志刊登了一篇关于游戏发展前景的特稿，专门讨论了游戏的互动性问题，与这条消息恰好合拍，且作者在这方面的修养很高，文章写得有水平，值得一读。

40
可信度

冤家对头冰释前嫌携手合作
SEGA 加盟 GBA 游戏开发

日本媒体报导，任天堂目前正与 SEGA 商谈合作事项，准备共同参与今年 3 月 21 日发售的 Game Boy Advance 手掌机的软件开发，而且成功机会很高。

GBA 主机是任天堂继承全球合计销售一亿台的 GB 家族最新接班机种，硬件表现绝不逊色于家用游戏机，而且多家软件大厂商也表明加盟的意愿，前景大有可为。另一方面 SEGA 因为 DC 主机销售低迷，而且连续四年财务赤字，所以有了跨平台游戏开发的设想。如今 GBA 市场大有可为，虽然以前任天堂与 SEGA 水火不容，但形势所迫，SEGA 不得不慎重考虑加盟 GBA 的可能性。

日前美国媒体也报导任天堂打算以 20 亿美元并购 SEGA，虽然两家公司随即公开否认，但也透露出两家公司加强合作的可能性，因为目前家用游戏市场，SONY 的 PS 系列还是具有主流机种的优势。

编辑部预测

最近 SEGA 与任天堂的新闻仿佛罗生门一样让人错乱，刚有一个消息公布，随即又有另一个完全相反的新闻流传，搞得大家无所适从。

据最新消息称，任天堂完全否认 SEGA 加盟 GBA，任天堂广报室表示「SEGA 加盟 GBA 是完全没根据的谣言」，不予承认；而 SEGA 却对此事「无可奉告」没发表任何看法，让大家看得一头雾水。

真是一个头两个大，到底真相如何呢？还是静观其变吧 .....

20
可信度

Game Gear 老树愈发新枝
SEGA 手掌机有意重出江湖

有消息称，SEGA 将在北美地区重新推出早已经停产的 Game Gear，预定从下个月开始上市。不过，由于没有收到相关的新闻稿，所以还无法确定真实性。另外，有消息说，SEGA 将为重新面市的 Game Gear 推出包括二十款游戏的特殊卡带。

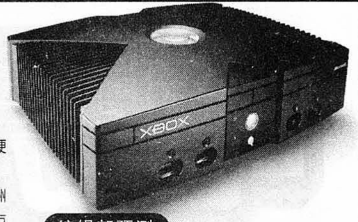
SEGA 制造的 Game Gear 是一款彩色插卡式便携游戏机。由于无法与任天堂的 Game Boy 抗衡，已经在数年前停产。

编辑部预测

地道的八卦消息。不但硬件存在，拿来重新投产再推向北美市场就行，连软件都为北美玩家配好了，20 合一的卡带！不过眼下任天堂热门掌机 GBA 即将面世，SEGA 就是真的有意重新推出 Game Gear，也不会选择这样的时机。

X
可信度

日本货，美国货，皆是好货
PS2，XBOX，都有军事用途



PS2日前才被传出伊拉克大批收购，引起FBI严重关切的新闻，这回硬件功能更强大的XBOX已经被军事工业瞄上了。

Sonartech Atlas Ltd.是一家声纳雷达发展公司，专门负责为澳洲皇家海军提供声纳雷达装备，最近他们对于XBOX非常有兴趣，准备在这方面进一步接触。这家公司近来的雷达系统都是以Unix或是Xwindows为核心平台来发展，而他们一直在找寻一个更固定的平台，以便能够提供更好的环境来缩短工作时间。

该公司表示，XBOX对他们来说正是一个符合经济效益和实际需求的平台，这个平台可以让他们使用自己的程序而不太受到平台本身的限制。虽然XBOX还没推出，不但是游戏机平台，现在更成了声纳雷达科技的平台，真是令人意想不到。

编辑部预测

编辑部里既没有电子专家，也没有军工方面的人才，小编们很无奈。原先PS2只是芯片挺牛，这回似乎XBOX主机原封不动整个就是一台现代化电子军事设备。面对这样的八卦，无法预测有多少真实度，姑且听之，信不信由你吧。

45
可信度

SEGA公司欲再次挑起主机大战
反击？还是拉抬股票价格的手段



业界最近传出消息，SEGA股价不断向上提升的原因是，在DC主机之后，该公司可能要推出与PS2相对抗的下一代主机。

结果SEGA公司及CSK集团旗下各上市公司，日前在东京证券交易所的股价持续向上攀升，使得日本股市许多投资人抢购SEGA各上市公司及与其相关的股票。

编辑部预测

SEGA试图推出新一代主机，来对抗PS2或未来即将上市的GAMECUBE与XBOX的说法并不正确。年前日本一家报社的小道消息说，SEGA和CSK集团将在近日发布新一代主机。但是，没过多久SEGA便立即对此事予以澄清。这条消息虽然表面上对SEGA股票是一个重大利好，但反过来想，这样的消息如果不立即澄清，对支持DC的玩家将是多么大的打击啊！

其实，DC在今年下半年的表现应该算是不错，起码能在PS2主机缺货和没有热销软件的情况下，接连推出了像“格兰蒂亚Ⅱ”、“永恒的阿卡迪亚”等大作来笼络玩家的心。DC在玩家的心目中，至少眼下有很多游戏软件比PS2的游戏好玩多了！

25
可信度

“BLEEMCAST”即将发售
DC玩家跃跃欲试

自去年北美洛杉矶举办的E3展上发布以来，DC专用PS模拟器发售日一延再延。虽然是一款存在违法可能性的软件，但还是有不少玩家对它怀着极高的兴趣。这款模拟器软件至今未得到SCE与SEGA等公司的认可，甚至为了阻止这款模拟器的推出，SCE与BLEEM公司已经多次对簿公堂。而BLEEMCAST模拟器本身也因为各种原因多次延期。日前国外媒体又有传言，声称BLEEMCAST将在近日内发售。



编辑部预测

在几位老资格小编看来，这套模拟器本来就不应该出现。因为游戏所对应的平台，本来就应该专属该平台的公司所有，顶多在发售之后再行移植来推行到别的平台上面。比如CAPCOM的“生化危机”系列，从PS上慢慢移植到别的主机平台上，包括N64、DC等等。如果DC推出了模拟器可以运行PS的游戏软件，不用说，SCE自然会不满，并且针对这种作法，一定会有所反应。

但模拟器在法律上并没有达到完善保护的地步。对于这种游走于法律边缘的行为，SCE想要彻底将这种行为铲除，可能先得找到打击对方的有力论据才行，要不然可能还是得眼睁睁看着对方利用自家平台所发售的游戏软件来进行游戏了。

不过据可靠消息，BLEEM公司的副总裁近日证实“BLEEMCAST”面世已经延期了。



次世代丛书 NEXT

一年一本的GAME BOY新奉献

GAME BOY COLOR

所有GAME BOY完全通用



新的GAME BOY特辑终于完成。对期待一年的读者实在抱歉。但我们有信心

永远把最新最好的GAME BOY游戏介绍给你

《GAME BOY特辑》、《绝对GAME BOY读本》、《GAME BOY千年珍藏本》之后的又一本力作。

珍藏型口袋本

3月1日正式发卖

定价：15.00元

电子游戏软件编辑部编

北京次世代科技发展有限公司版权所有

邮购地址：北京6129信箱发行部　邮编100061
联系电话：67152757（邮资免取）

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元